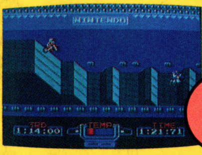
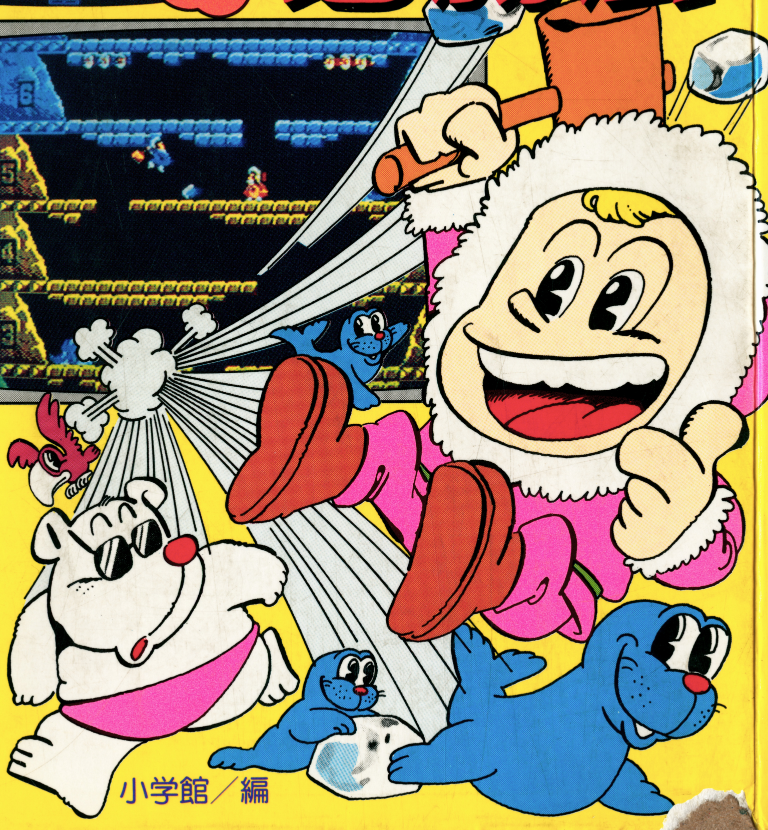
小学館 コロタン文庫 107

# ファミリーコンピュータ™ わくわく必勝法





ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です。

小学館／編

# 小学館のコロタン文庫

## チョロQの本

●「ホビーの王様(おうさま)」チョロQ(キュー)のことなら、この2冊(さつ)におまかせ!!

### チョロQ全百科




### チョロQ全百科PART2



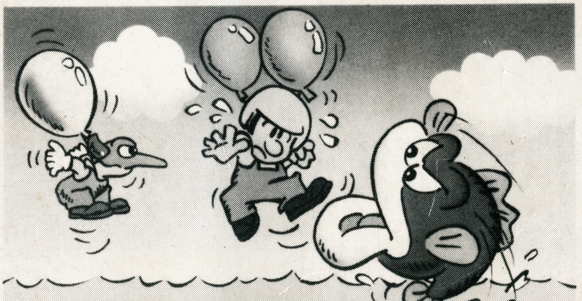
ファミリー コンピュータ™

# わくわく必勝法

小学館／編

バルーン ファイト™

Nintendo®



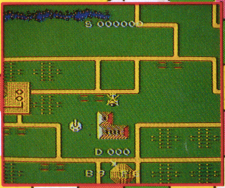
# FAMILY COMPUTER™

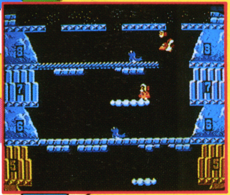
# わくわく必勝法（ひっしょうほう）

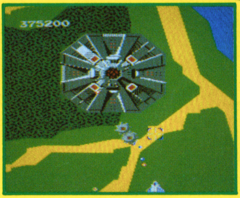


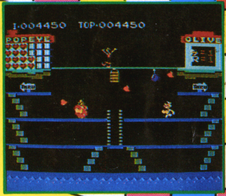


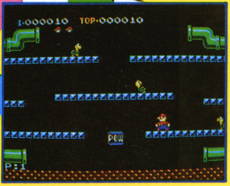












★最新エキサイトゲーム★

# エキサイトバイク

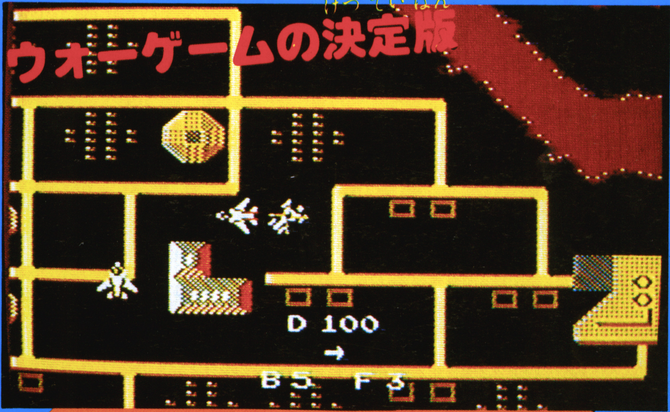
P14～P33



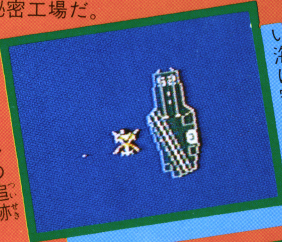
★最新エキサイトゲーム★

# バンゲリングベイ

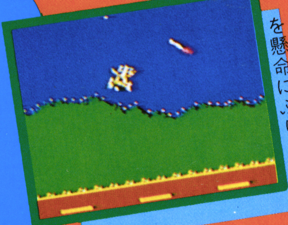
P34～P59



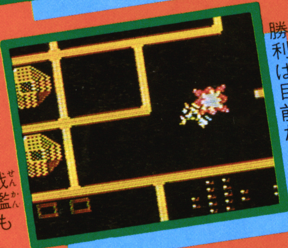

これが、バンゲリング帝国の秘密工場だ。



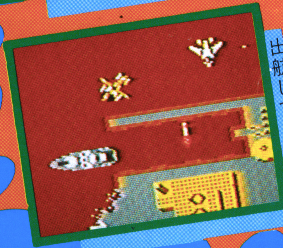
目にもあざやかな青い海に空母が浮かぶ。



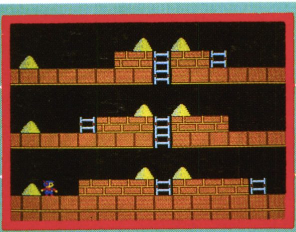
誘導ミサイルの追跡を懸命にふりきって。



夜間攻撃は大成功！勝利は目前だ！

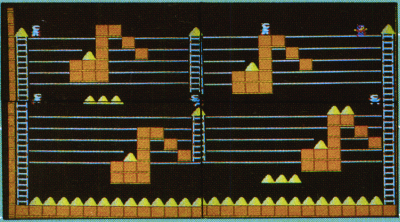


やられた！戦艦も出航してしまうぞ。



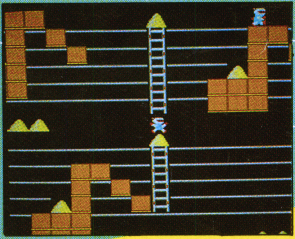
金かいをどこから取るかが問題。

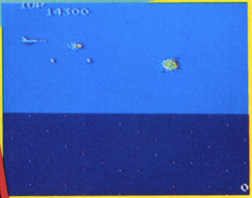
# チャンピオンシップロードランナー



上下左右と4面スクロールになって新登場したチャンピオンシップロードランナー。

ロボットなんかに負けないぞ！



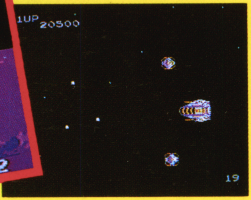



空だって飛べるイクスペル。

# フォーメーションZ




最終戦のときがきた。




宇宙空間でも対戦するぞ。

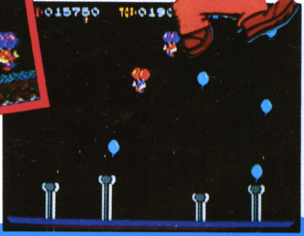
★最新エキサイトゲーム★





無重力感覚が楽しめる。





ボーナスステージだってあるぞ。

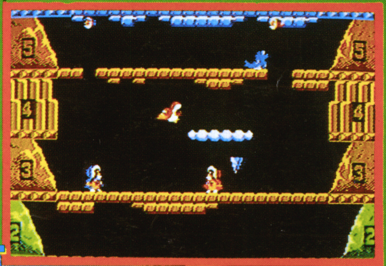
# バルーンファイト



フワフワ、バルーントリップ。

楽しいキャラクターがいっぱい。

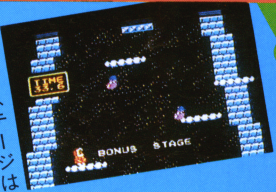




# アイスクライマー



雲にのった。さあどこへ行く？




ボーナスステージはコンドルにタッチ。

★操縦★

ゼビウス　P92〜P97
F-1レース　P98〜P100




敵のメモリータワー＝ソル。




次々と攻めてくるゼビウス軍。




敵の巨大要塞アンドアジェネシスの出現だ！

## ゼビウス

## F1レース

アクセルをふんで
レッツ、スタート！





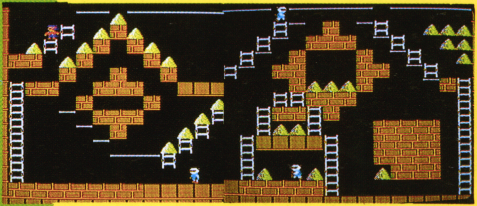

ヘアピンカーブが待っている。



おっと！クラッシュだ。

## ロードランナー

ロボットをやっつけて金かいを取れ。



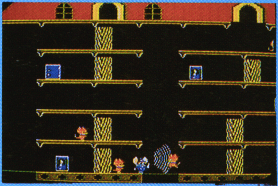
## ナッツ&ミルク

恋人のヨーグルを助けに行け、ミルク!! ライバルのナッツに負けるな。




## マッピー

ニャームコたちから品物を取り返せ!



## ポパイ

ハートを集めてオリーブとデートしよう。






## ドンキーコングJR.

ドンキーコングパパを助けるんだ!






★やっつける★
エクセリオン — P112～P114
ギャラクシアン — P115
ギャラガ — P116～P117
アーバンチャンピオン — P118～P119
マリオブラザーズ — P120
ドンキーコング3 — P121

## エクセリオン




ファイターEXは、きみの新鋭迎撃機だ！

## ギャラクシアン




エイリアン軍団の攻撃をかわして撃ちまくれ。

## ギャラガ




デュアルビームで手ごわい敵も一網打尽だ！

## アーバンチャンピオン




路上でのボクシングは頭上に注意！

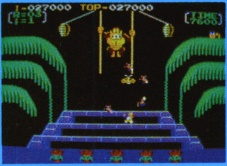


## マリオブラザーズ




カメやカニ退治に大忙し！

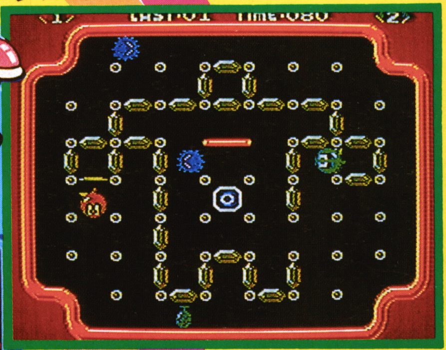
## ドンキーコング3




コングから花園を守れ。



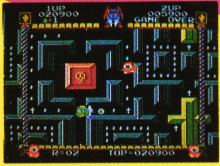
## クルクルランド





ウニラなんか電撃波でやっつけちゃえ！
グルッピーと20種類の面がとても楽しい。

## デビルワールド



タマゴンはデビルの迷路で大暴れ!?

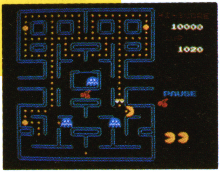
## ドンキーコング



タルをとび越え、エレベーターに乗ってレディを救うんだ。



## パックマン



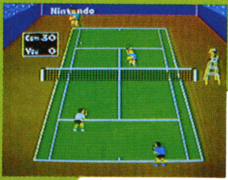
エサもモンスターも食べてしまえ。

## ベースボール




カーブ、シュートはあたりまえ。盗塁、けん制球もできるスポーツゲームの本格派。

## テニス



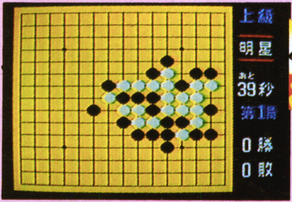

ダブルスゲームだってできるぞ。

## ゴルフ




ショットの強さも思いのまま。

## 五目ならべ






## ピンボール




## 4人打ち麻雀



相手の役を見ぬこう。

## 麻雀



おぼえたてでもOK。

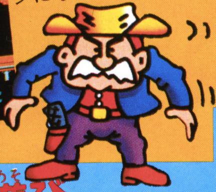
## ワイルドガンマン







西部一の早撃ちガンマンになろう。

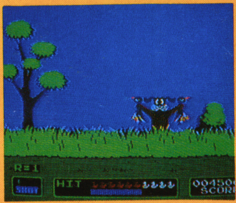


## ホーガンズアレイ




射撃のうでをみがくのにピッタリ。

## ダックハント




犬のしぐさがとってもユーモラス。

## ポパイの英語遊び




アメリカ人のポパイとスタディしよう。

## ドンキーコングJR.の算数遊び



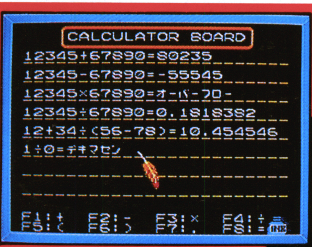

パズルのように算数だってとけるよ。



# 楽しい ファミリーベーシック™

P161〜P253

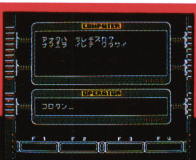
オリジナルゲームに挑戦だ！




カリキュレータボード




ミュージックボード





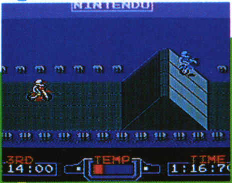
ファミリーコンピュータ本体にキーボードを直結、オリジナルゲームに挑戦だ。占いや音階入力で自動演奏も楽しめるよ！

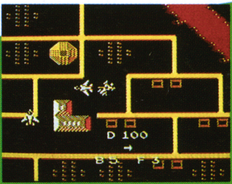
★星座別ファミコンゲーム・適性うらない① P122
★星座別ファミコンゲーム・適性うらない② P132
★ファミコンゲーム性格テスト P142
★ファミコン最新ニュース P156

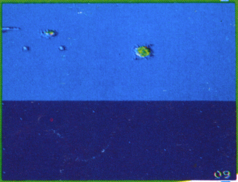
FAMILY COMPUTER™

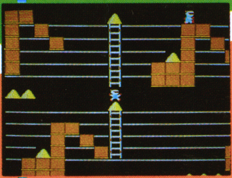
# 最新エキサイトゲーム

★エキサイトバイク
★バンゲリングベイ
★チャンピオンシップロードランナー
★フォーメーションZ
★バルーンファイト
★アイスクライマー

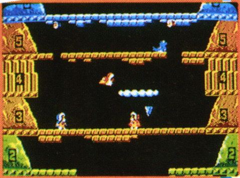






★ゲームソフトの価格は、昭和60年4月現在です。

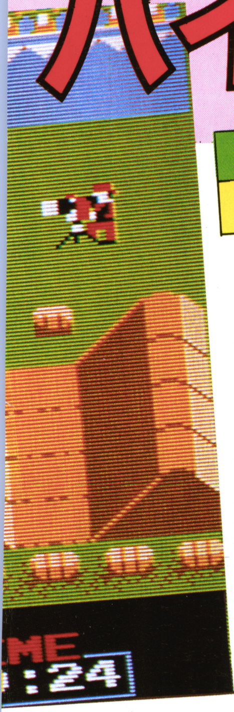
# EXCITE BIKE
# エキサイト




モトクロッサーがしのぎをけずるエキサイティングなレースの始まりだ。5つのコースがあって、初心者から上級者までみんなが楽しめちゃう。バイクの操縦方法は簡単だが、コースの形、タイミングのとり方次第で、いろいろな走行ができる

# バイク



5,500円

任天堂

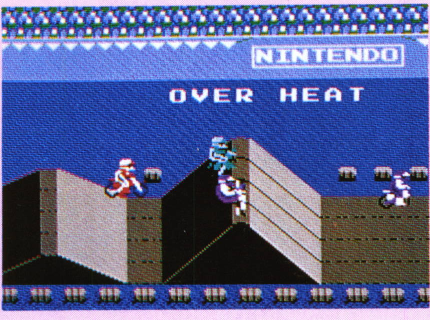
## スーパーモトクロス、それいけ、ジャンプだ、ウイリーだ！




んだ。単独で走るだけじゃなく、対抗モトクロッサーといっしょに走れるのも楽しい。さらに、自分でコースを設計することも可能。5コースを走破して、チャンピオンになろう！さあ、エンジン全開でスタート!!

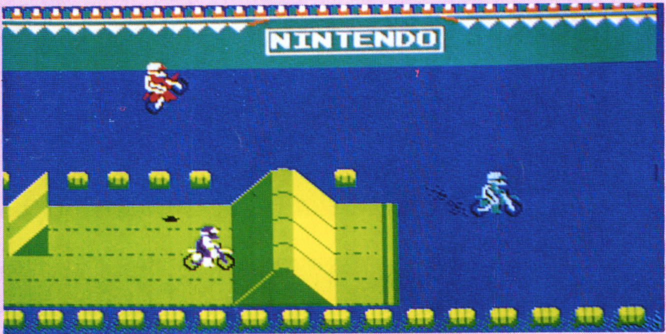
# 基本テクニック 1 ターボの使い方

## ターボで一気に加速。オーバーヒートに要注意！




Ⓐボタンは通常のアクセル(離すとブレーキ)なのに対し、Ⓑはターボ。速く走るために、ターボを活用しよう。でもオーバーヒートすると、約4秒のお休み。警告音を目安に、小まめに使っていこう。

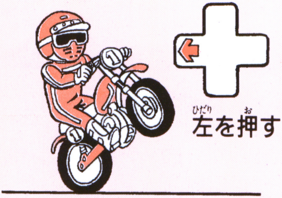
## ジャンプ台はターボで飛び出せ！

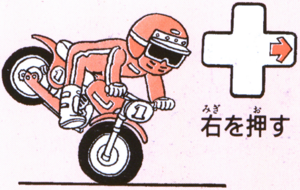



Ⓑボタンのターボが特に重要な役割をはたすのは、ジャンプのときだ。ターボでとびこすと、飛距離がグーンとのびるぞ。

# 基本テクニック 2 ボタンの使い方

## 左右のボタンでバランスをとろう！



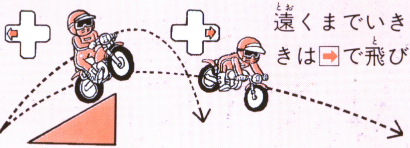




✚ボタンの左を押すと、車体が後ろに傾く。走行中に押せば、後輪だけのウイリー走行になる。

✚ボタンの右を押せば、バイクは前傾する。ジャンプしたら、これで車体を水平に戻しておこう。

## ジャンプの角度をコントロール！

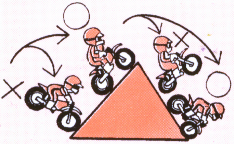
高くジャンプしたいときは⬅で。



遠くまでいきたいときは➡で飛びだせ。

## 地面にあわせて着地しよう！

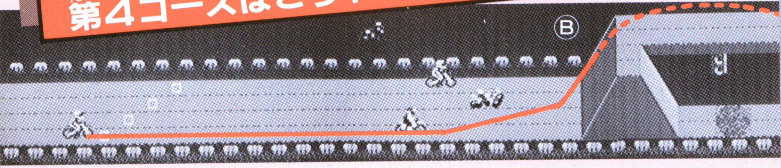
地面の角度に合わせて着地すると、スピードダウンしないですむ。



角度が違いすぎると転倒する。先をよく見て、空中でバランスをとろう。

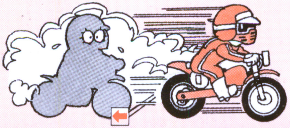
# 模範テクニック解説

## 第4コースはこうやって走ろう



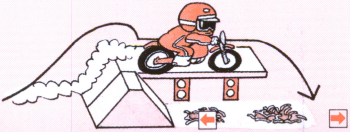

### ●まずはスタートダッシュ

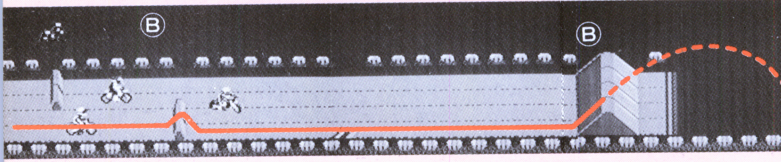
最初はエンジンの温度が低いので、ターボでダッシュ。他のライダーに差をつけよう。



### ●2階建てでぬかるみクリア

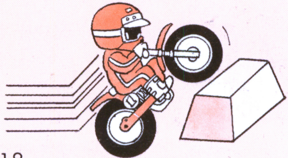
2階建てジャンプ台では、ぬかるみを避けて上に行こう。先行バイクには追突注意。






### ●小さな障害はウイリーで

小さな障害は、フロントを浮かせたウイリー走行で通過すればスピードダウンしないぞ。



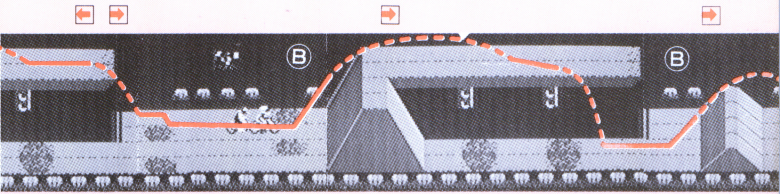
### ●クールゾーンは必ず通ろう

クールゾーンを通過すれば、エンジン冷却。ターボでぐーんとスピードアップできる。

### ●ラフロードはジャンプ！

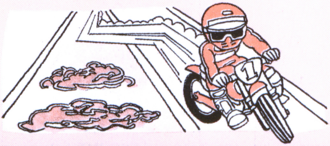
ラフロードは、なるべくジャンプで通過しよう。ターボと➡でロングジャンプだ。

(Ⓑは Ⓑボタンを、➡は✚ボタンの右を、⬅は✚ボタンの左を押す。)



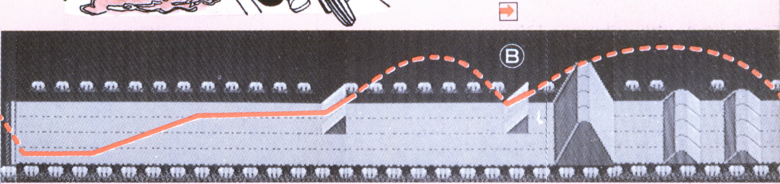

## ●右に左にぬかるみをよけよう

✚ボタンの上下を使って、コース変更しよう。ぬかるみにはまるとタイムロスだ。



## ●途中下車も有力！

2つ目の二階建てジャンプ台には要注意。上のコースをただ走っていくと転倒する。後輪で着地するか、途中で降りて下のコースを走るか、どちらかにしよう。

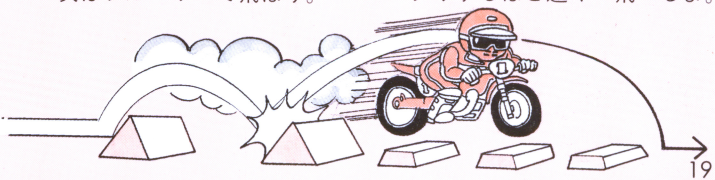



## ●秘技、連続ジャンプ

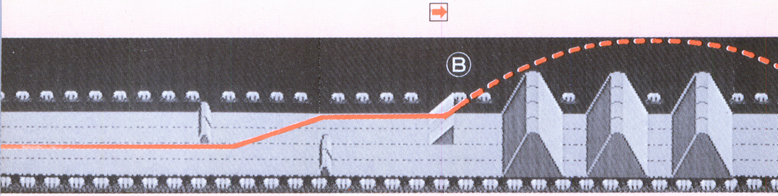
連続したスーパージャンプ台は、最初はスピードを落とし、次はフルパワーで飛ぼう。

## ●ロングジャンプで障害越え

スーパージャンプ台で、ターボと➡を同時に使うと、ビックリするほど遠くへ飛べるよ。



# 模範テクニック解説　第4コースはこうやって走ろう

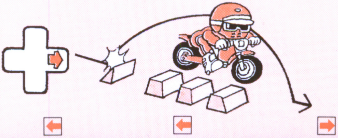


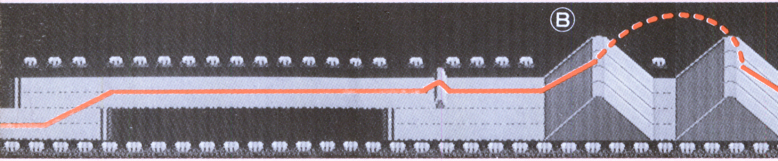

### ●上下カーソルも活用しよう

小さな障害は、ウイリーで走破できるが、簡単によけられる場合はコース変更していくのも有力な手。⬆と⬇で、スイスイぬかるみや小さな障害を避けて進もう。

### ●ジャンプ台では➡を使え

ジャンプ台では➡を押して遠くへ飛ぼう。ふつうの障害なら、ぶつかることはまずない。





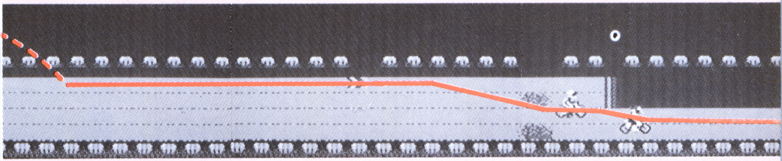

### ●コースから飛び出さないように

コースからラフロードに飛びだすと、極端にスピードが落ちてしまう。転倒するよりはいいが、すみやかにコースに戻らないと、チャンピオンにはなれないぞ。

### ●2つずつの障害越え

障害は2つずつ越えていくといい。タイミングをつかみ、リズムにのっていこう。でも、慣れるまでは、ターボと⬅➡の押し方が難しい。バイク同様、体で覚えてしまおう。

（Ⓑは Ⓑボタンを、➡は✚ボタンの右を、⬅は✚ボタンの左を押す。）

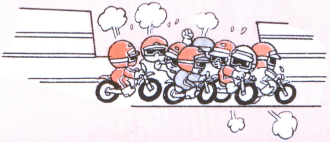


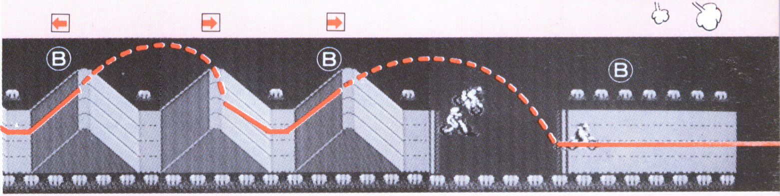
●着地は地面の角度に

着地するときは、地面の角度にバイクの傾きを合わせておこう。ピッタリ合っていないとバウンドし、タイムのロスになるぞ。

●追突に注意！

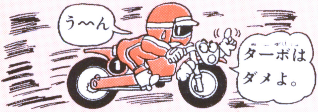
トラックの幅が半分になれば、当然コースはこみあう。くれぐれも追突転倒しないように。






●ジャンプ中はターボ off

ジャンプ中のターボはムダ。空中では、Ⓑボタンから指を離しておくクセをつけよう。

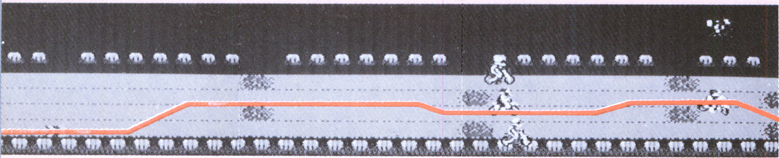



●荒地は前輪でバウンド

ジャンプのあと、ラフロードにどうしても入ってしまうときは、前輪で着地し、そのままバウンドして乗りきろう。平行に着地すると、なかなか脱出できないんだ。

# 第4コースはこうやって走ろう

（Ⓑは Ⓑボタンを、➡は✚ボタンの右を、⬅は✚ボタンの左を押す。）



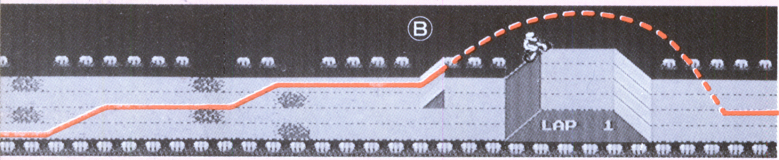
## ●クールゾーンはターボで飛びこめ！

クールゾーンが見えたら、ターボを押して通過しよう。警告音が鳴りだしても、ゾーンを通れば鳴りやんでしまうし、しばらくはそのままダッシュするといい。

## ●先行バイクの進路に注意！

ぬかるみ地帯では、他のバイクと接触しやすい。せっかくぬかるみをよけても、転倒してはなんにもならないぞ。多少スピードダウンしても、転倒しないほうがトクだ。

➡

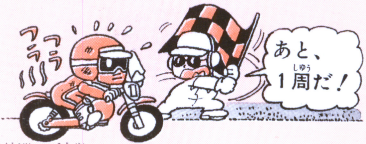



## ●防害のやり方！

相手より少しだけ前に出、前を横切るようにして後輪をぶつけると、転倒する。ただし、ブルー・グレーのバイクはこっちのスピードに合わせて走るので、うかつに近づけない。

## ●ラップを参考にしよう

各コースとも2周してスピードを競う。1周目のラップを目安にガンバロウ！

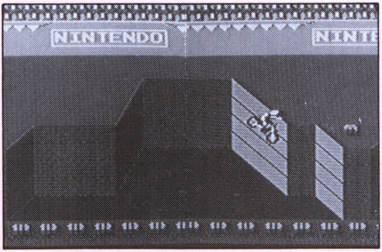


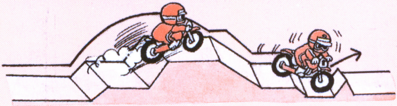



★コースは、トラック部分など多少短く構成してあります。

# これが㊙テクニックだ

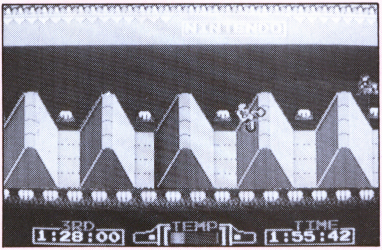
## ピラミッドテーブルは、飛ばずに通過!!

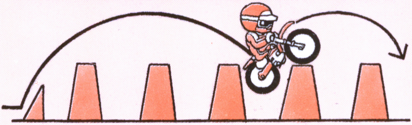


大きなピラミッドテーブルをうまく通過できれば、きみは一流のライダーだ。ふつうに走っていくと必ず転倒する。まず、台の左側はターボで一気に登ってしまう。右側はジャンプしないでかけ降りよう。

## 5つ山は、4つ目でバウンドしよう



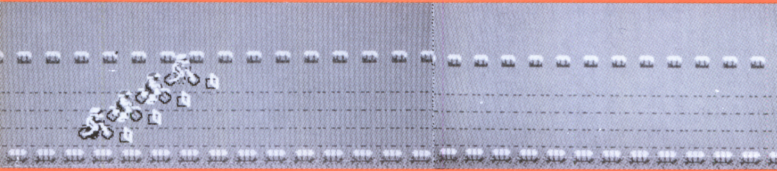



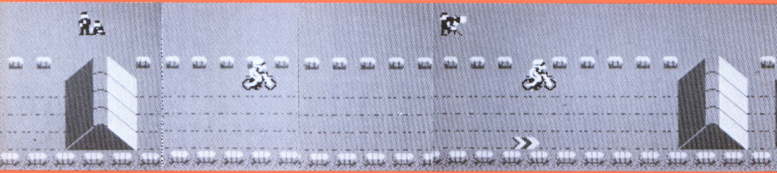
コース4の本戦などに出てくる5つ連続の障害。ここは、ジャンプ台をターボで飛び出し、4つ目の山で大きくバウンドしてのりきろう。このとき、前輪を浮かせておくと、うまくバウンドしてくれるぞ。

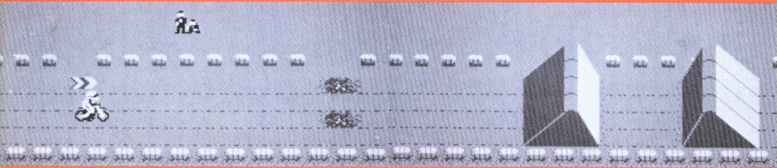
全コースマップ紹介

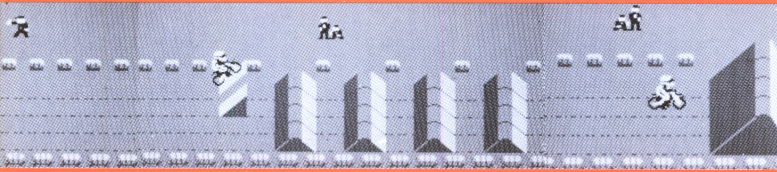
# 第1コース

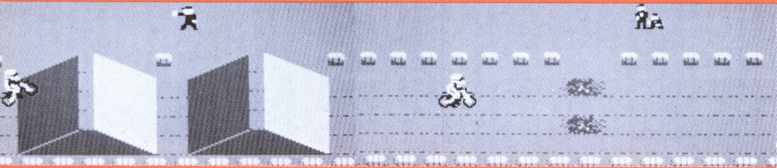
空中での姿勢コントロールをマスターしよう。



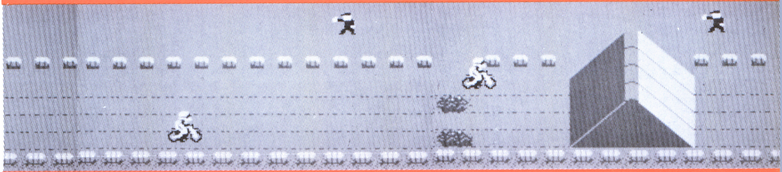


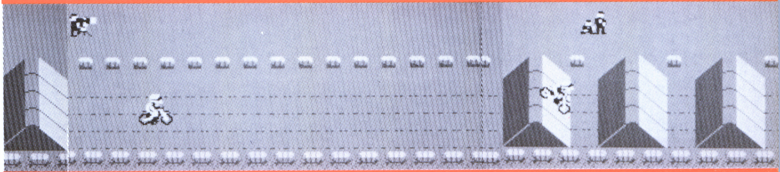


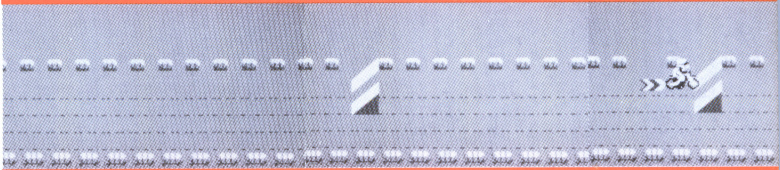


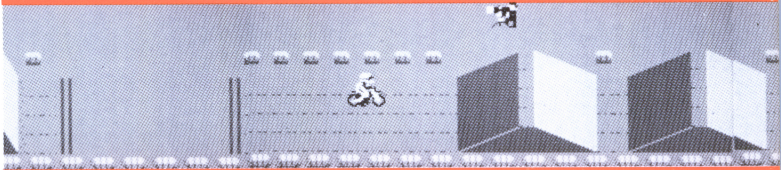


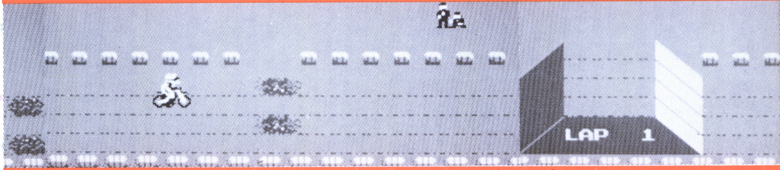
各コースの予戦コースを紹介しよう。予戦で3位以内に入れば、本戦へいける。うまい走法を研究しよう。









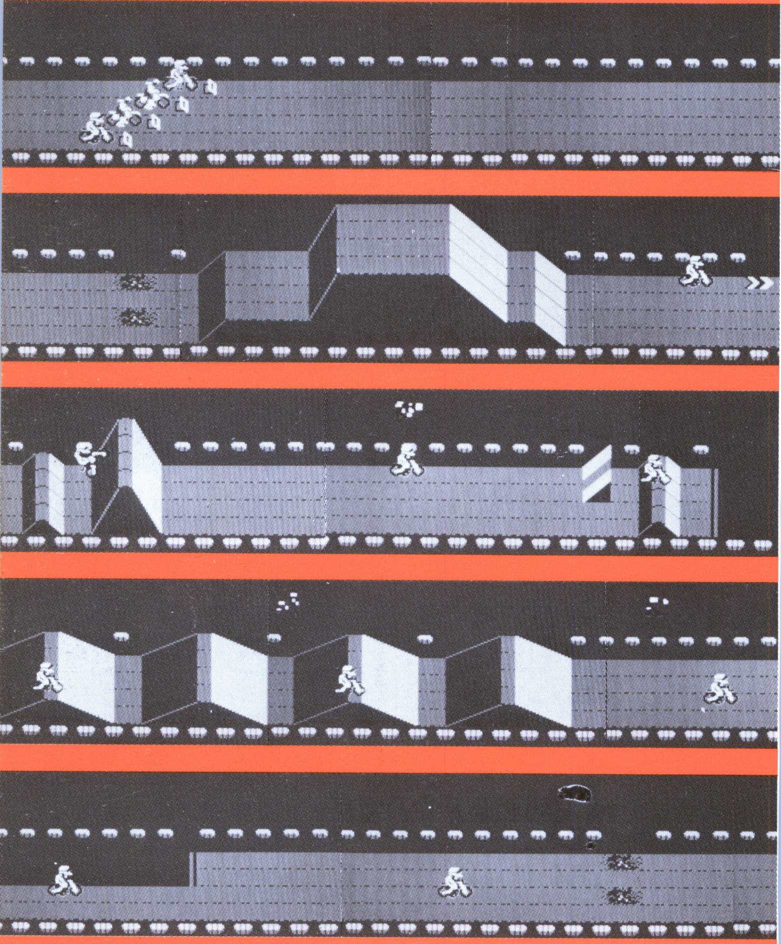



★コースは、トラック部分など多少短く構成してあります。

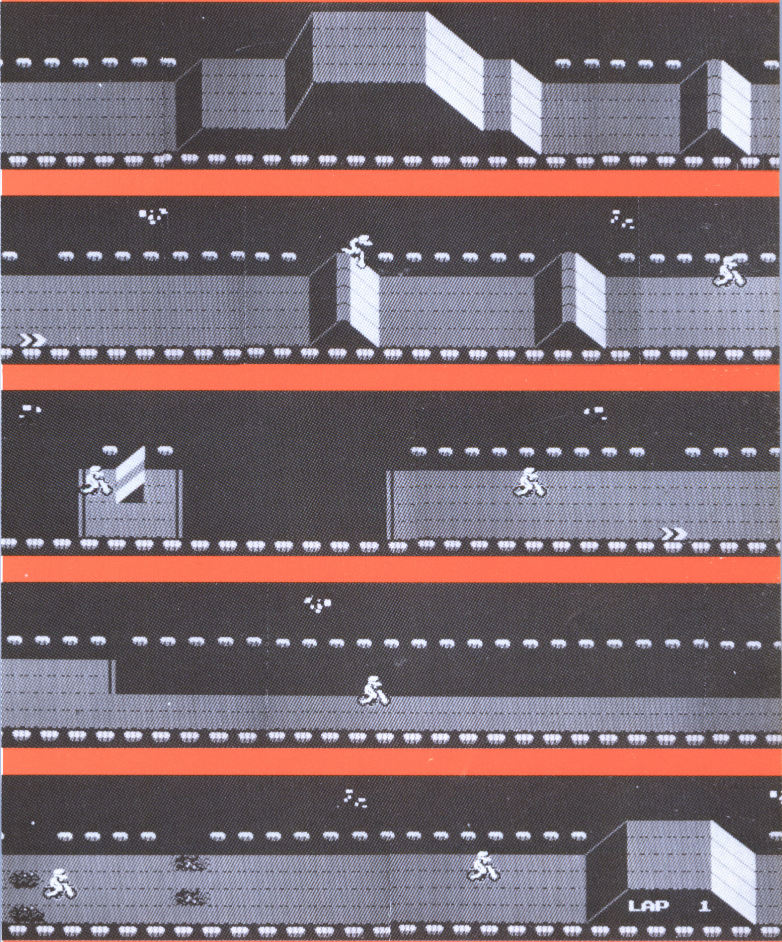
全コースマップ紹介

# 第2コース

ピラミッドテーブルに挑戦してみよう。



最所はピラミッドテーブル、中間は連続ジャンプ台、後半は２つずつの障害越えと、もりだくさんの２コース。

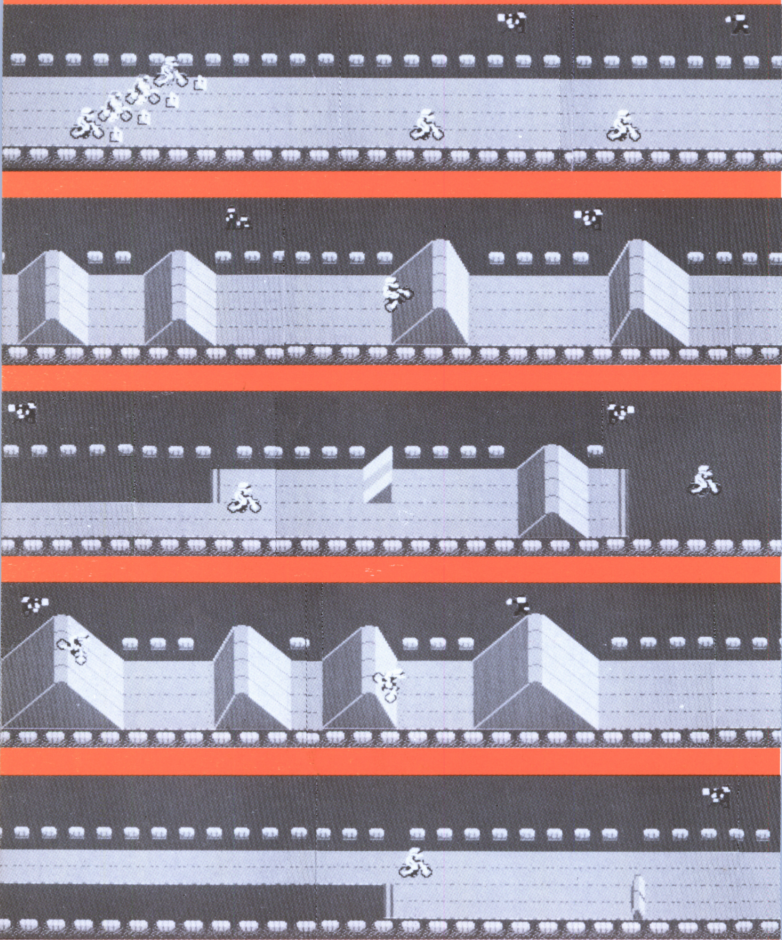



★コースは、トラック部分など多少短く構成してあります。

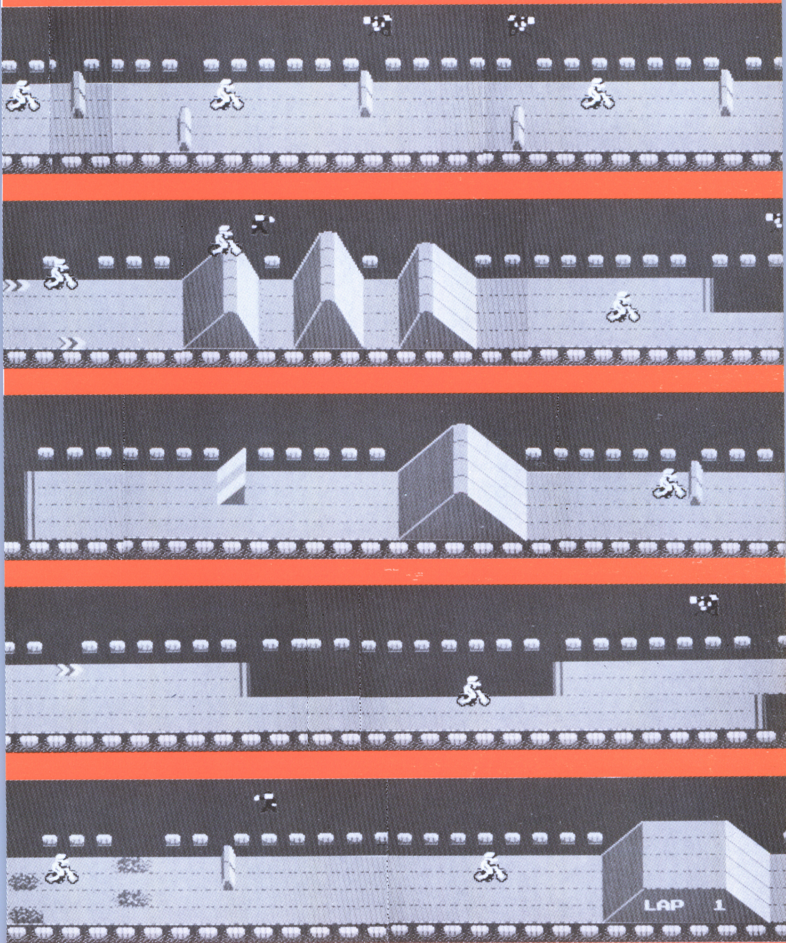
全コースマップ紹介

# 第3コース

ハンドルさばきも鮮やかに、コース変更だ。



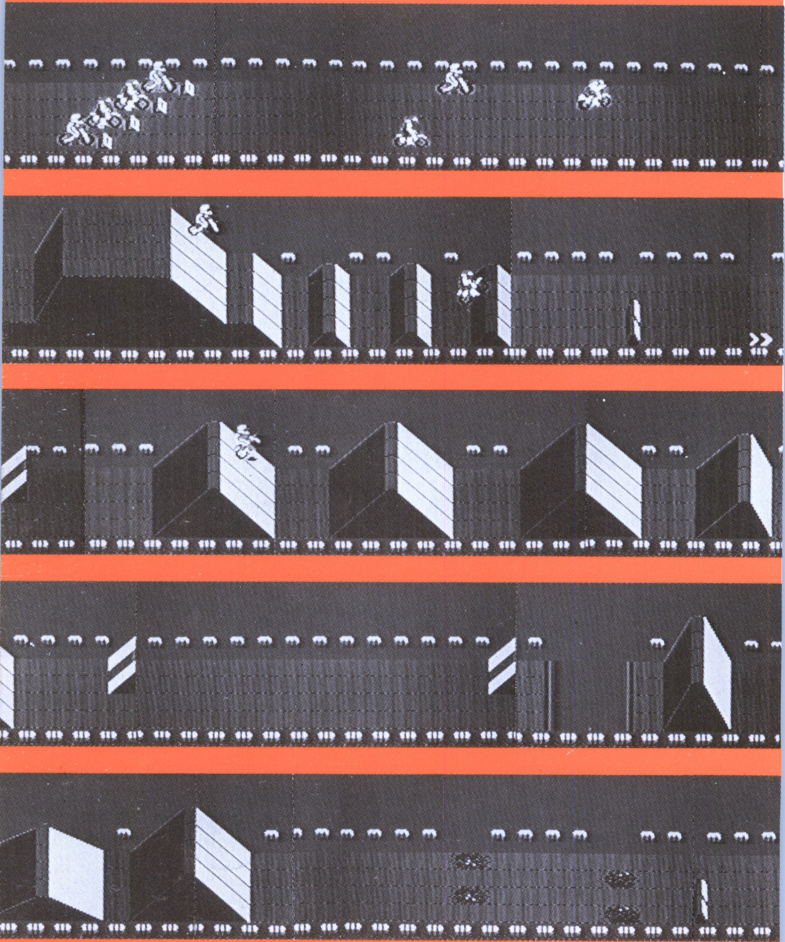
3コースの特徴は、小さな障害やぬかるみが多いこと。
スピードがおちないように注意しよう。



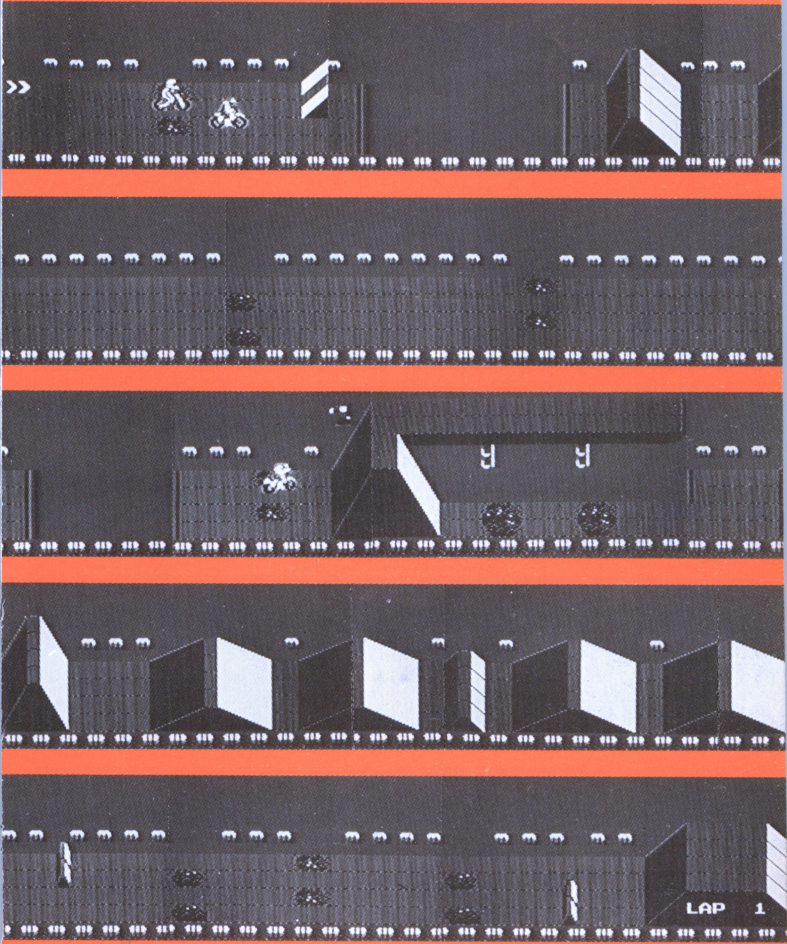

★コースは、トラック部分など多少短く構成してあります。

# 第5コース

ウーン、なかなか本戦に進めないヨー。



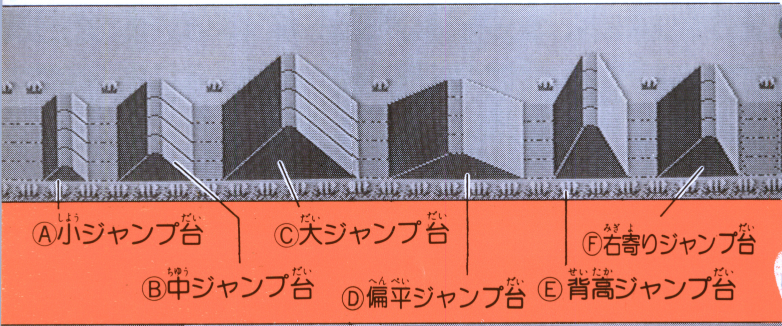
第5コースともなると、さすがに難しくなってくる。
いろいろなテクニックを複合的に使っていこう。

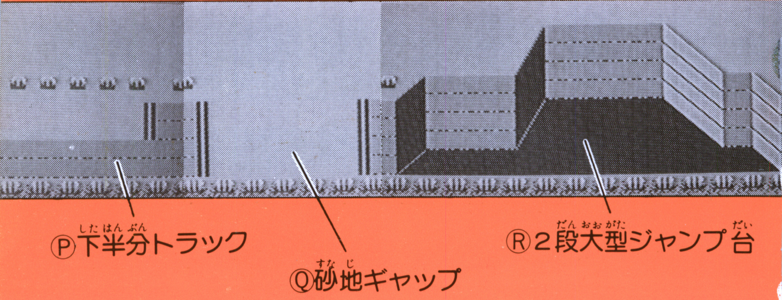


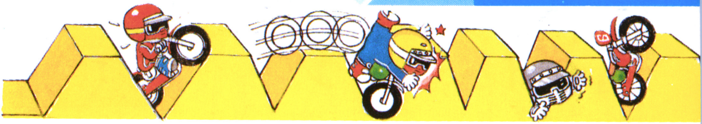

★コースは、トラック部分など多少短く構成してあります。

# デザイン機能で楽しいコースを作ってみよう

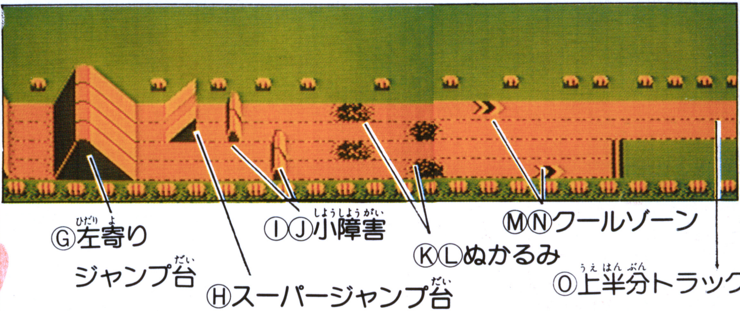
このエキサイトバイク、自分で好きなコースをデザインしてみることができる。操作は簡単。カーソルキーで障害の形を選び、Ⓑを押せばいい。選ばれた障害がレーサーのすぐ前方に現れてくれる、というわけだ。障害と障害の間をあけたい

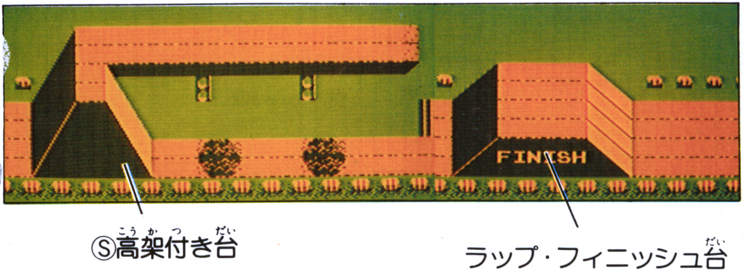




ときは、Ⓐを押す。押されるごとに、レーサーが１ブロックずつ前進していく。一応コースが完成したら、″END″でフィニッシュ台を入れ、何周するかを決める。次に最初のメニュー画面から″PLAY″を選べば、もうきみの作ったコースでレースが楽しめるんだ。実際に走ってみて、不都合なところがあったら修正していこう。これでバッチリ、という傑作ができたら、カセットテープにとっておくこともできるよ。



RAID ON BUNGELING BAY

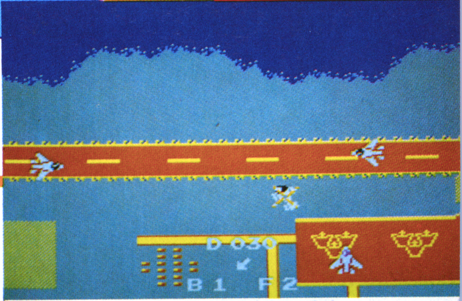
リアルタイム
シミュレーション

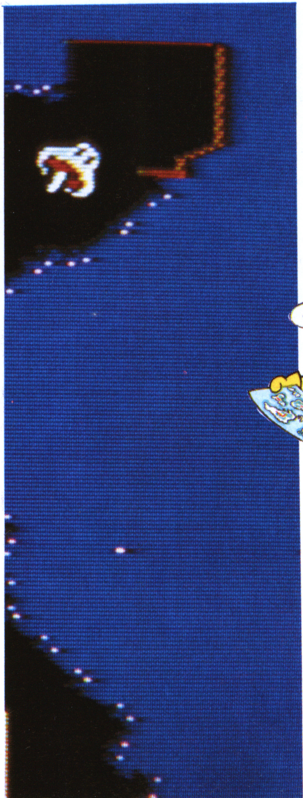
4,900円
ハドソンソフト

# バンゲリング

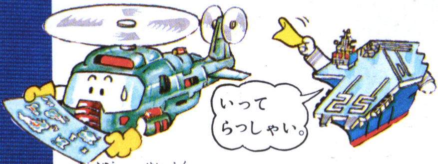


# ベイ



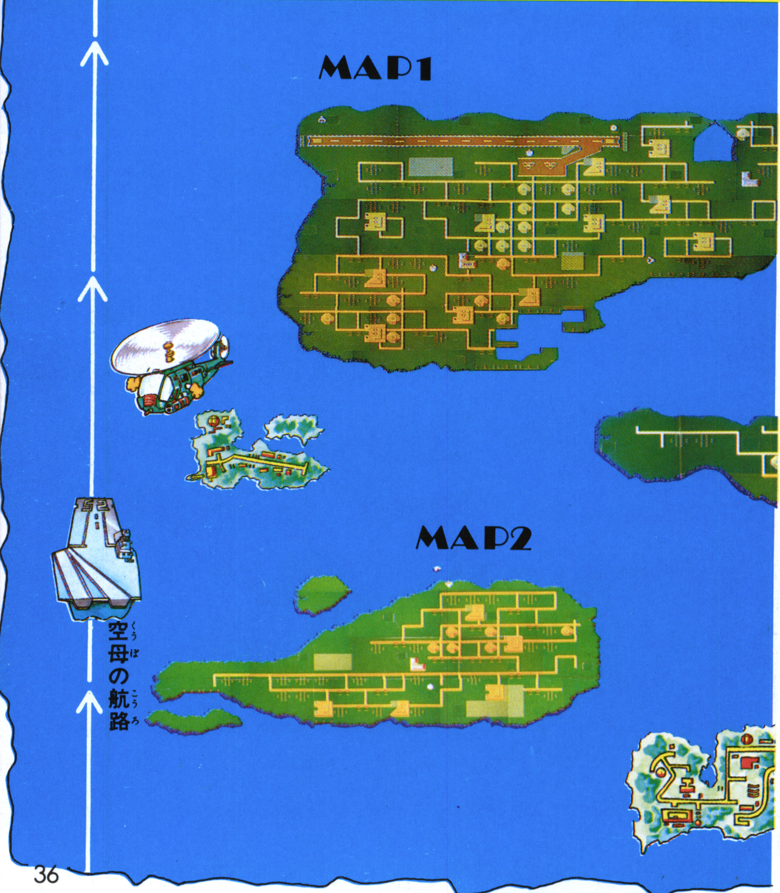



## 敵の秘密工場を破壊し地球征服を阻止するのだ！ 100画面分の"バンゲリング湾"を16方向にとびまわれ！




地球を征服しようと、バンゲリング帝国で新たな秘密兵器が開発されている。きみの任務は、攻撃型ヘリコプターでバンゲリング湾に突入し、6つの秘密工場を破壊することだ。地図をよく見て、6つの島の形と位置を頭にたたき込み、100画面分のバンゲリング湾を自由に飛びまわれるようになろう。

# これが バンゲリング湾（わん）



# の全貌だ！

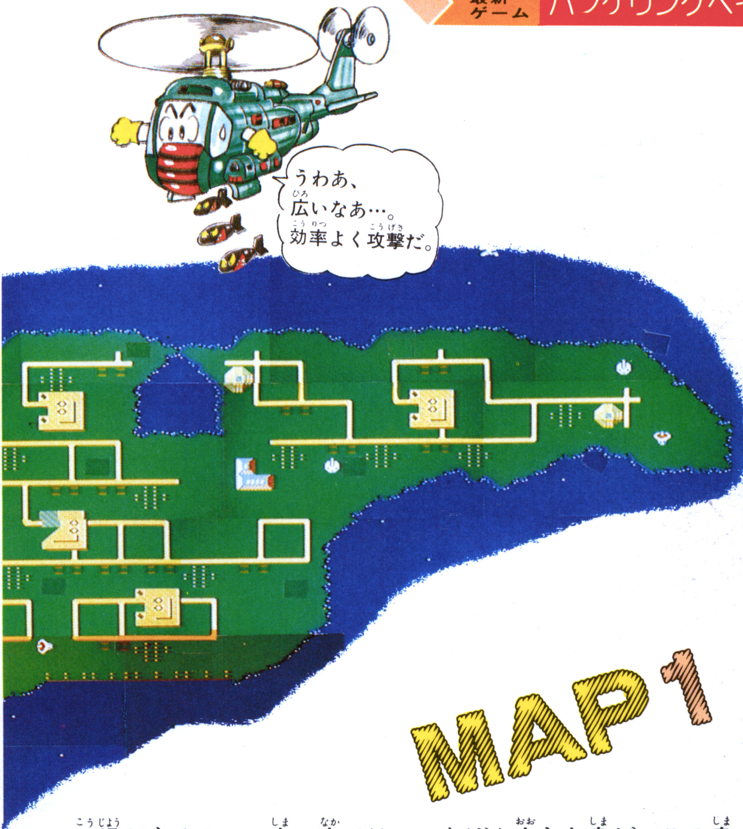
拡大マップは
38ページ～47ページに！




誌面で空母の航路は左端にあるが、実際の画面では左端と右端がくっついているので、空母の航路からみると、MAP3の島がいちばん遠いぞ。

# バンゲリング湾最大の島！2つの工場とブローダーボンド飛行場が目標だ。

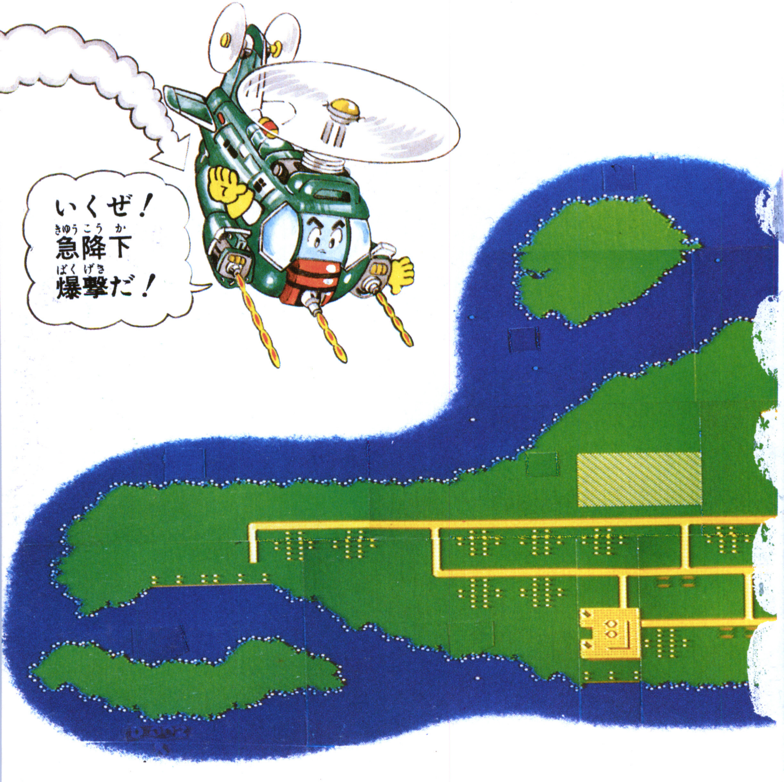





# MAP 1

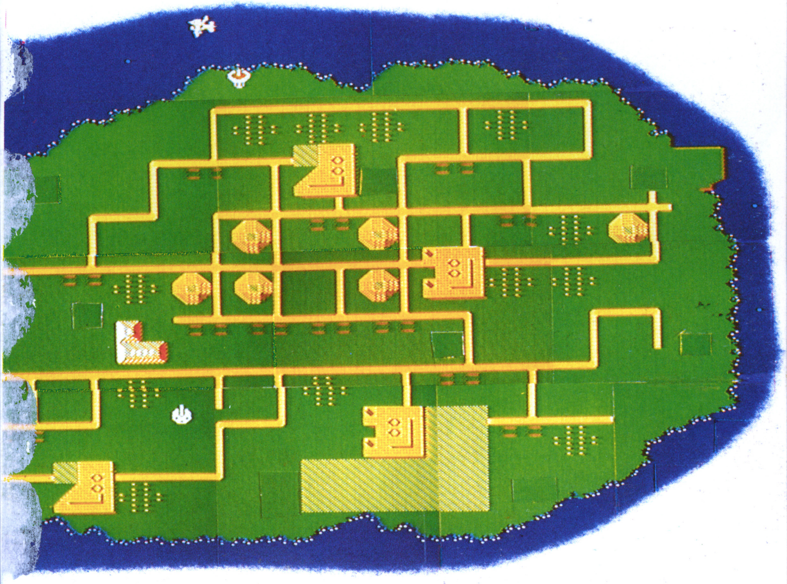
工場がある６つの島の中では、いちばん大きな島だ。この島には、２つの工場があるので、連続攻撃が可能だ。たとえば、１つの工場を破壊したら、もう１つの工場に残りの爆弾を落としたり、砲台を破壊しておいたり…。飛行場の確保もたいせつだ。爆弾補給のためだけじゃない。もし空母が撃沈されたら、きみはここを基地にするしか生きのびる道はないのだ。

# MAP2 空母からす 2つの小島を目安



# ぐの島だ！にしよう。

空母の航路から比較的近くにある横長の島。発進したら進路を右にとり、道路ぞいに進攻して、すばやくアタックしよう。スペシャルポイントをとるチャンスだ。小さな島を2つ伴っているので、初心者でもすぐに見わけがつくはずだ。



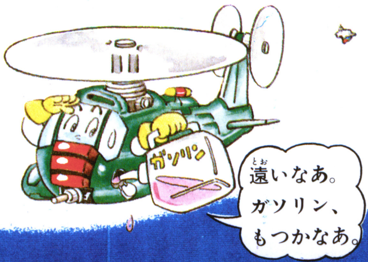
# バンゲリング湾の中央あとまわしにすると攻大変だぞ。



## MAP3

バンゲリング湾は100画面分もあるので、ただやみくもに飛んでもダメ。どこにいるのかわからなくなってしまう。とくにこの島は、空母の航路からいちばん遠いので、目安をつけてアタックしよう。あまりあとまわしにしていると、途中で戦闘機に出会い、攻撃しにくくなる。初心者が1面クリアできないのは、たいていこの島に手をやいているからだ。

# 部！
# 撃するのが



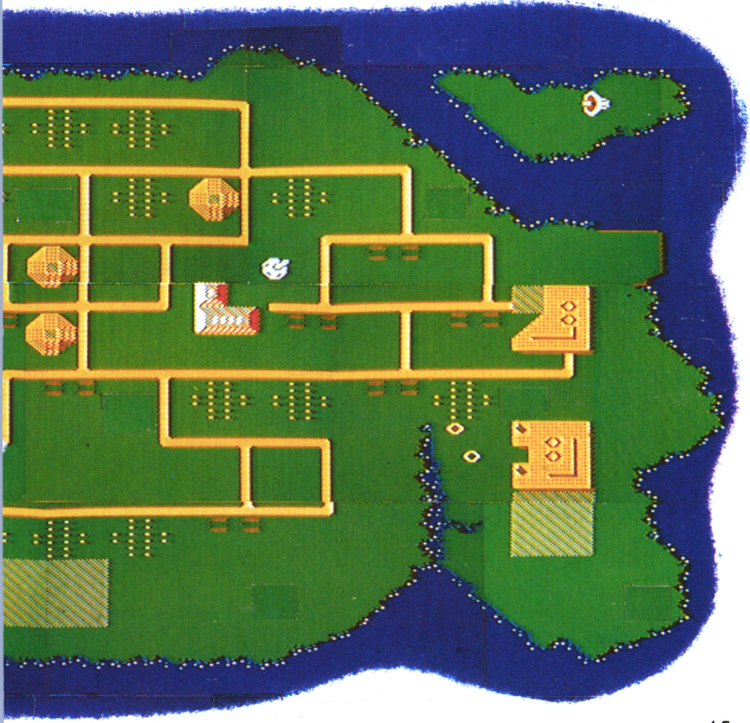



# MAP4

戦艦のドックがある島だ。"WARNING"の
表示が出たら急行しよう。



空母の航路の左側の島。最大の特徴は、戦艦のドックを持っていること。2面からは戦艦が参戦してくるので、この島の工場を早目に破壊し、砲台が復活しにくくしておこう。もし"WARNING"の表示が出たら、ドックに急行し、爆弾を投下して破壊するのだ。でも、残りの工場が1つくらいなら、戦艦にはかまわず、工場攻撃に専心したほうが得策だよ。



# MAP5

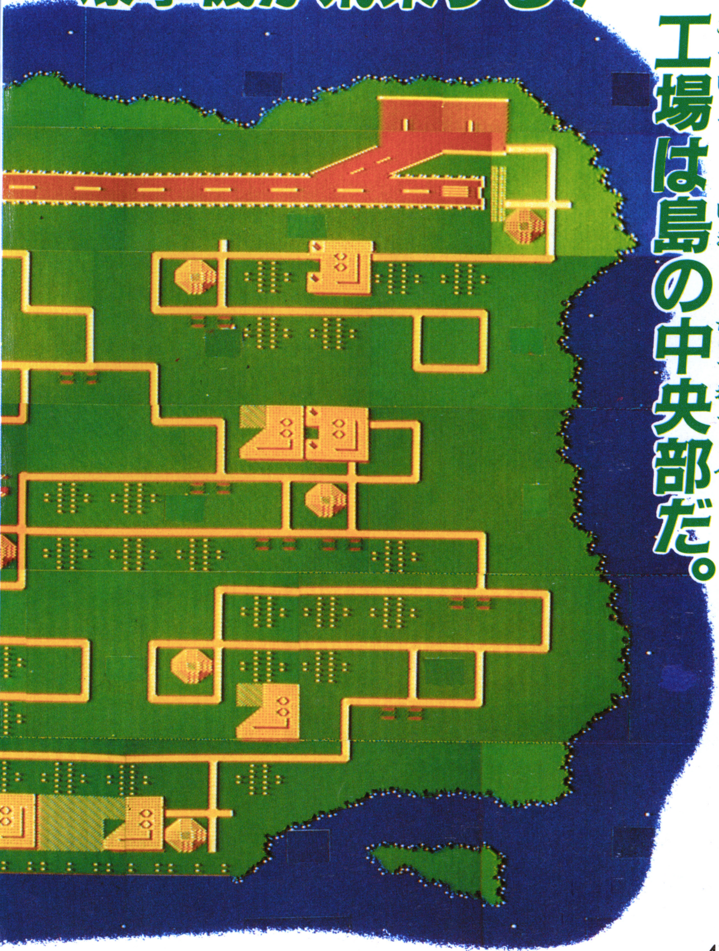
## 戦闘機や






飛行場を持つもう１つの島。きみのヘリコプターはここには着陸できない。いってみれば、敵の戦闘機や爆撃機がウヨウヨ集まってくる島なんだ。でも、逆に駐機中の敵航空機をやっつければ、一時的に敵の空軍力を低下させることができるわけだ。空母の航路に近いので、最後になっても攻撃可能だ。ダメージを受けたら、小まめに空母に帰ろう。

# 爆撃機が飛来する！

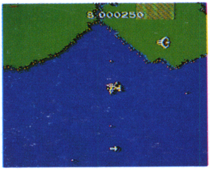


工場は島の中央部だ。

# 画面表示から、戦況をすばやく判断しよう

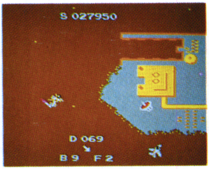
## カラー　海の色でダメージがわかるのだ！

ダメージ0～49％




飛行能力—最大

ダメージ50～79％




飛行能力—75％にダウン

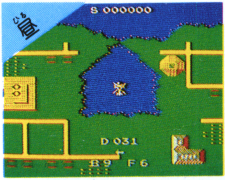
ダメージ80％～

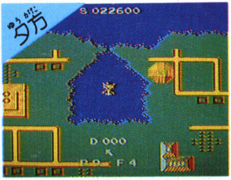


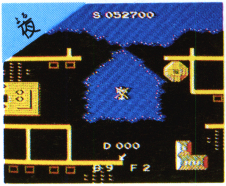
飛行能力—50％だ！

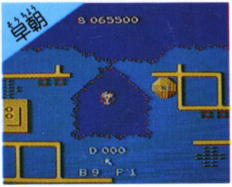
ダメージを受けると、海が青・茶・赤と変わるぞ。

### 陸地の色は時間の経過を表している！



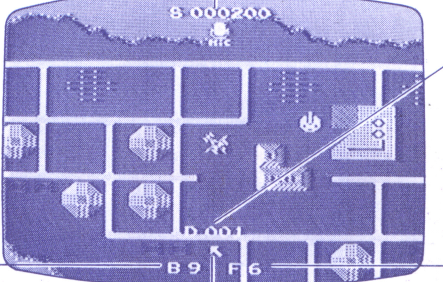




陸の色も時間の経過とともに変化していくが、海の色ほど重要な意味をもっているわけではない。２万点ごとに変化していくのだ。得点が低いと、最後の美しい早朝風景を見ることはできないぞ。

## 数字　数字1つ1つが意味をもっている！




画面の上下に、いくつかの数字や記号が出ている。このどれもが、非常に重要な情報をプレイヤーに教えてくれる。数字の意味をすばやく判断して対処しよう。

## メッセージ　5つのメッセージを覚えよう！

**DESTROY** —— 工場破壊に成功！一度これが出たら復活できない。

**SPECIAL** —— 高得点の工場破壊！どうすれば、達成できるか研究しよう。

**ALERT** —— 空母が爆撃を受けている！戻って敵機を撃墜しよう。

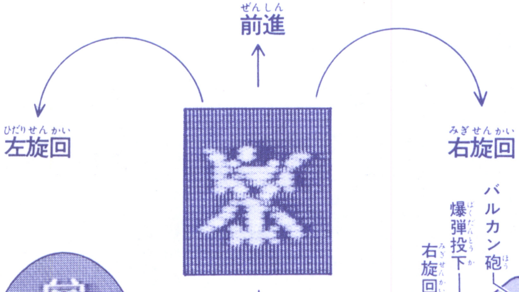
**SUNK!** —— 空母が撃沈された。あとはヘリ1機での孤独な戦いに！

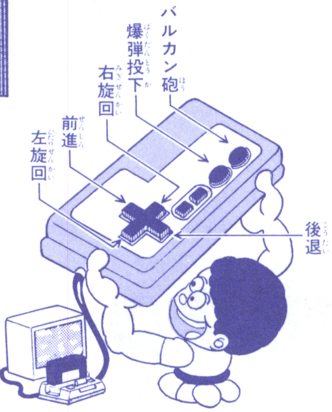
**WARNING** —— 戦艦の建造開始、または出航！ドックに急行しよう。

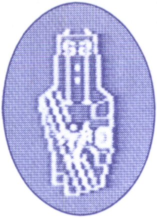


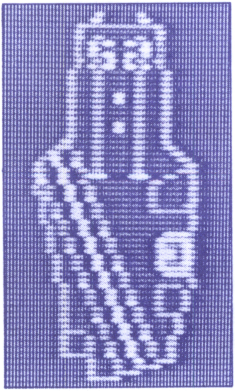


# "ヘリ"と"空母"が一体となれば地球防衛をはたせるぞ！



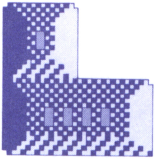





バンゲリング湾には、さまざまなキャラクターが登場するが、きみの味方になってくれるのは、ヘリコプターと空母の2つだけ。ヘリコプターは、工場爆撃に出かけ、空母は戻ってきたヘリコプターの機体修理と爆弾の補給を行う。空母が沈没するとヘリは孤立無援。爆撃を受けているときは、すぐに助けに帰ろう。

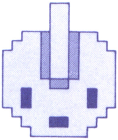
# これがバンゲリングベイの全キャラだ

## 工場



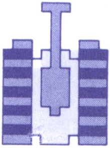
全部で6つある。最初は爆弾7発で破壊できるが、最多20発必要。

## 高射砲



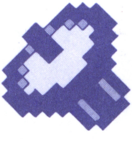
工場で製造され、次第に増えていく。誘導ミサイルも発射できる。

## タンク



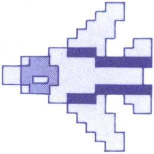
島を巡回している。ヘリには軽いダメージしか与えられない。

## レーダー



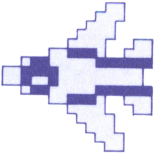
同一画面内にヘリコプターが入ってくると、戦闘機を誘導する。

## 爆撃機



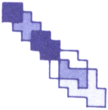
赤い風防のジェット機。編隊を組んで、空母を爆撃しにくる。

## 戦闘機



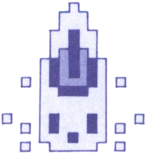
黒い風防のジェット機。ヘリに接近しミサイルで攻撃してくる。

## ミサイル



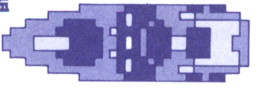
戦闘機の発射する直進型と高射砲・戦艦の発射する誘導型。

## ボート



海上からヘリを撃ったり、ときには空母に体当たりしてくる。

## 戦艦

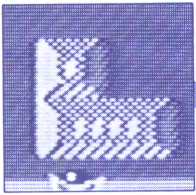


ゲームAでは2面から、ゲームBでは最初から出現。出航後に撃沈するには10発以上の爆弾が必要。

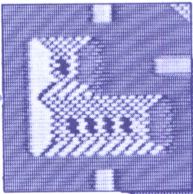
## 空対地　6つの工場の破壊がきみの任務だ

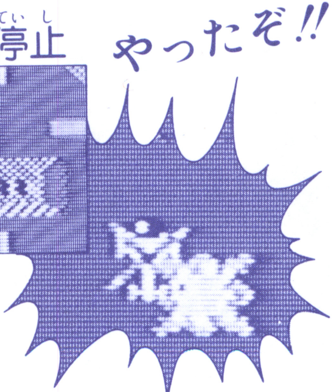


活動中



活動停止

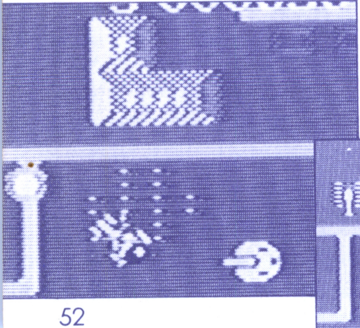




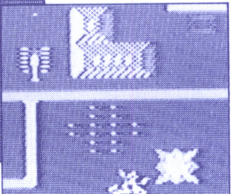

6つの秘密工場は、ヘリコプター から爆弾を落とすより破壊の方法はない。時間が経過して耐久力が大きくなった工場は、まず活動停止に追いこみ、次に完全な壊滅をめざそう。

### まず、工場を防衛している高射砲をかたづけよう！

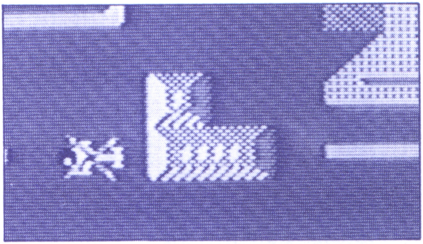


工場の周辺には、防衛のために高射砲が配置されている。第2面の後半あたりからは、通常の砲撃に加え誘導ミサイルも放ってくる。工場を攻撃する前に、破壊しておこう。突然復活する場合があるから、これには要注意。

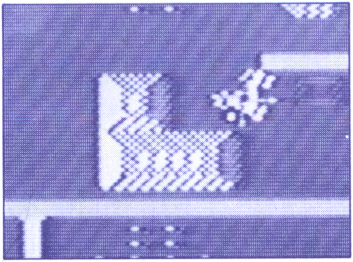


## 初心者はバックで工場に近づき、真上で静止しよう！



戦闘機を静止させるには、後ろ向きになって少しずつ近づくのがいい。後退の場合は移動の惰性がつかず、キーを押した分だけ動く。

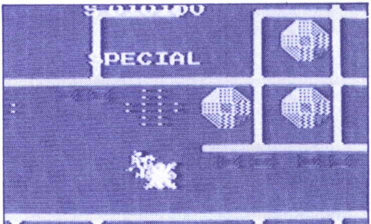
## ダメージが100%を超えたら、工場に体当たりだ！



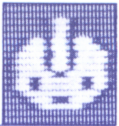
ダメージが100%を超えたヘリコプターは、墜落するしかない。こうなったら工場めがけて体当たりをかけよう。うまく誘導できれば、機体もろとも工場を破壊できるぞ。

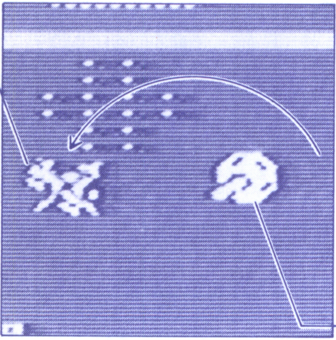
## スペシャルポイントを手に入れよう。

工場破壊はふつう5000点だが、ヘリコプターのダメージが0だと、10000点になる。このスペシャルポイントの獲得が高得点の秘けつだ。



# 空対地 敵の反撃は、時間がたつほど激しくなってくる！



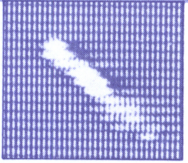


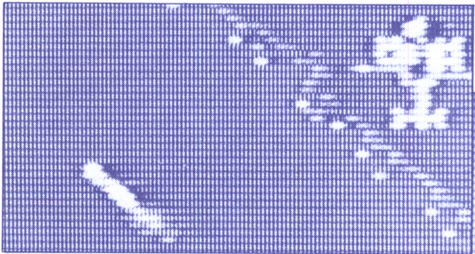
旋回しながら攻撃しよう。

工場爆撃には、高射砲の破壊が前提条件。上空を旋回して敵弾をよけながら破壊しよう。誘導ミサイルが発射される段階では、工場から離れた砲台は無理に破壊しようとせず、迂回するのが得策だ。

12方向に発射できる。

## 誘導ミサイルから逃げまくれ！

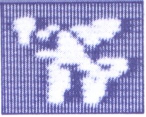




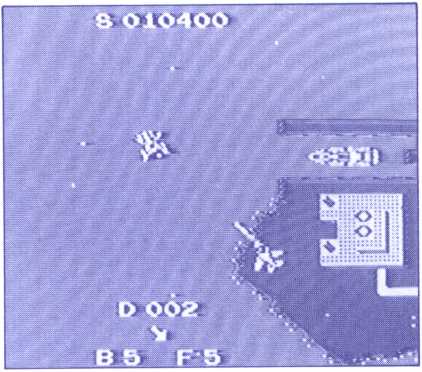


誘導ミサイルは発射後、約8秒で燃料ぎれになる。縦、横に真っすぐ逃げるとミサイルのほうが速いので、旋回してやりすごそう。

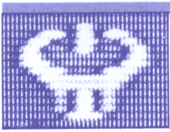
## 空対空　ヘリは、戦闘機よりも小回りがきくのだ。

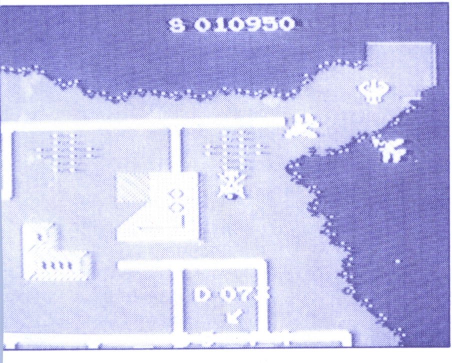


時間がたつと、戦闘機の数が増えてくる。多勢に無勢で、まともにやり合ったらとても勝ち目はない。でも、ヘリコプター最大の武器は小回りがきくこと。右に左にとクルクル旋回しながら、敵戦闘機を次々に撃墜してしまおう。




## レーダーを破壊しておかないと戦闘機が集まってくるぞ。

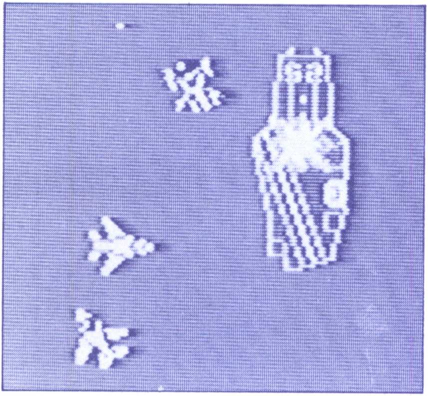


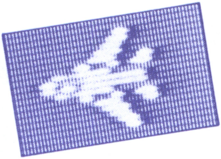



レーダーそれ自体は、直接ヘリコプターを攻撃してくるわけじゃない。しかし、同一画面にヘリコプターがいると、味方の戦闘機を誘導する。そこで、戦闘機がたくさん飛来するようになったら、工場近くのレーダーは先に破壊しておこう。工場爆撃はそのあとだ。

## 艦対空

# 爆弾補給、ダメージ回復……
# 空母なしにヘリは生き残れないぞ。



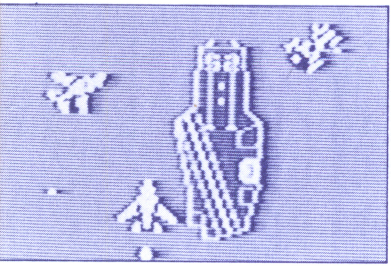


ほうっておくと、約30秒で空母は沈没だ。



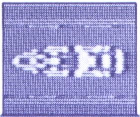

空母が沈んでしまったら、ヘリコプターが生き残るのは非常に難しい。爆撃が始まったら、確実に撃退してしまおう。

## 爆撃機は、低速旋回で撃退だ！

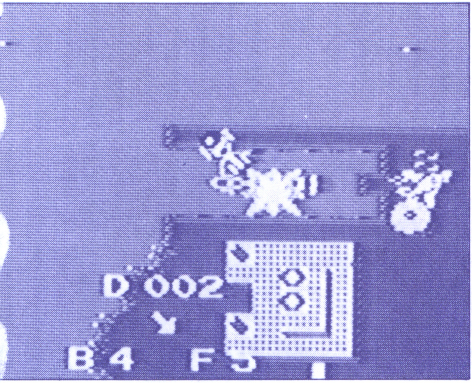


空母を撃沈されないように、艦の真上に陣どるのも１つの方法だ。しかし、ゆっくりしたスピードで旋回し、爆撃機のななめ後方からねらい撃ちするのがいちばん。スピードが速すぎるとかえって難しいぞ。

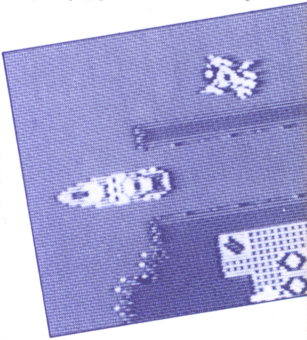
# 艦対艦



## "WARNING"だ！戦艦は出航前にたたけ！



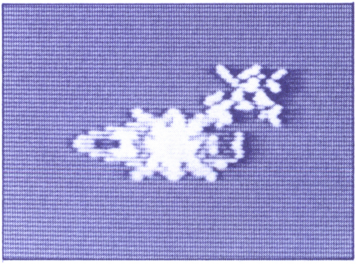

出航後の戦艦は、空母の航路に向かう。同一画面に空母が入ると確実に撃沈させられるぞ。



1回目の"WARNING"で建造開始、2回目で出航だ。建造中の戦艦は、上空から爆弾を投下し、早目にこわしてしまおう。

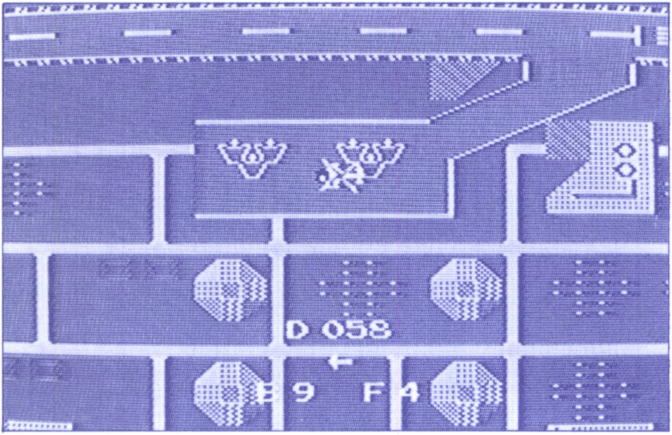
## ヘリ対戦艦は、なんとしても避けたい戦いだ！

出発後の戦艦は、10発以上の爆弾を投下しないと沈まない。しかも、近寄ると誘導ミサイルを放ってくる。これをかわしながら、多数の爆弾を投下するのは至難の技。つまり、ほとんど無敵なのだ。残りの工場破壊に専念しよう。



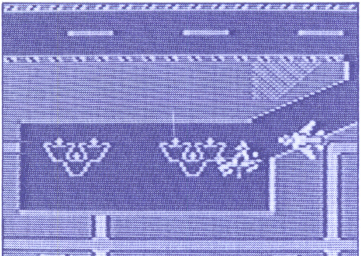
## 駐機場

## 敵の飛行場で爆弾の補給と応急修理ができるよ。




ヘリコプターは、ブローダーボンド社のマークの入った敵駐機場に着陸できる。爆弾の補給ができるだけじゃなく、ダメージも50%台にまで回復できるよ。

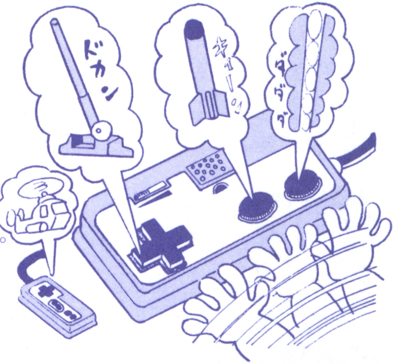
## 着陸した敵機は、体当たりしてくるぞ！



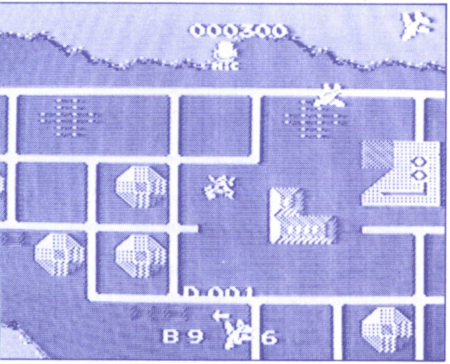
駐機マークは2か所にあるので、奥の方に着陸しよう。手前の方にとめていると、戻ってきた敵機がぶつかってくるのだ。やってきそうな敵機が見えたら、着陸前につぶしておこう。

# 2プレイ バンゲリング帝国の指令官になって、友だちを困らせよう。

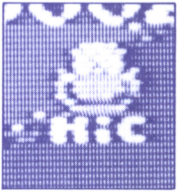
このゲームには、2人用モードがついている。2人目の人はバンゲリング帝国側を担当するのだ。✚ボタンで高射砲を回転させ、Ⓐボタンで通常弾、Ⓑボタンで誘導ミサイルを発射できる。2プレイモードで、6つの工場を破壊するのはかなり難しいぞ。




## なんと、マイクに向かって助けを求めると、戦闘機が集まってくるのだ！




マイクのボリュームをあげ、大きな声を出すと、画面上部にマイクマークが現れ、戦闘機が集結！



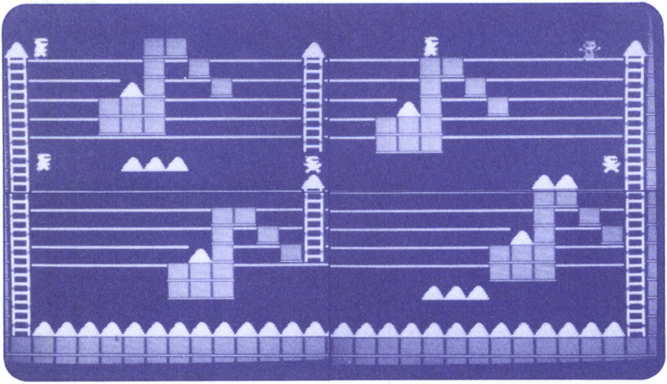
マイクの使用は、アイディア賞ものだ。




# 大人気のロードランナー。楽しさと難しさが50倍になって新登場！

## チャンピオンシップ ロードランナー

4,900円
ハドソンソフト

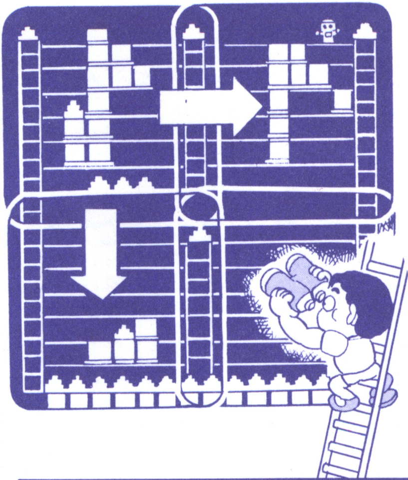




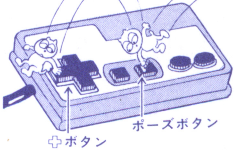
ぼくたちをワクワク楽しませてくれた、あのロードランナーを全50面クリアしちゃった人のために、「チャンピオンシップ」版が新登場。もちろん、ロードランナーを全部クリアできた人じゃなくてもチャレンジできるけど、なかなか難しいぞ。

## もう気分はパズルゲーム

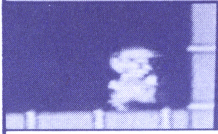
### ポーズ＋カーソルで、全体をよく見わたそう！



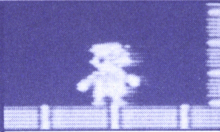
ポーズでストップさせてから✚ボタンを押すと、ランナーが止まったまま画面スクロール。むやみに走りまわると、ロボットと出会いがしらにぶつかるので、まず、全体を見てから金かいを取りにかかろう。



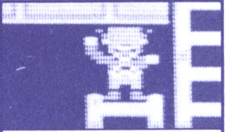

## ランナーの表情が豊かで楽しいよ！



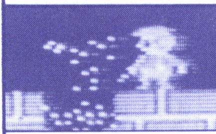
逃げろー！



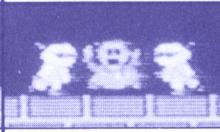
よく考えて…



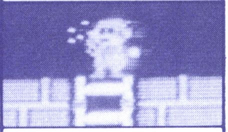
ハシゴを登る



穴を掘る



つかまった

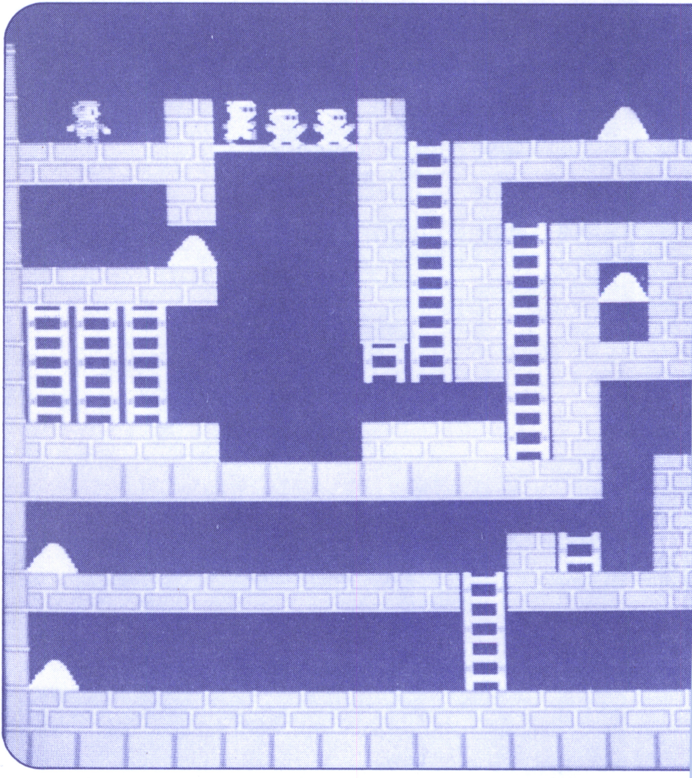


ホッとひと息

# 頭を使わなくちゃ、「チャンピオンシッ



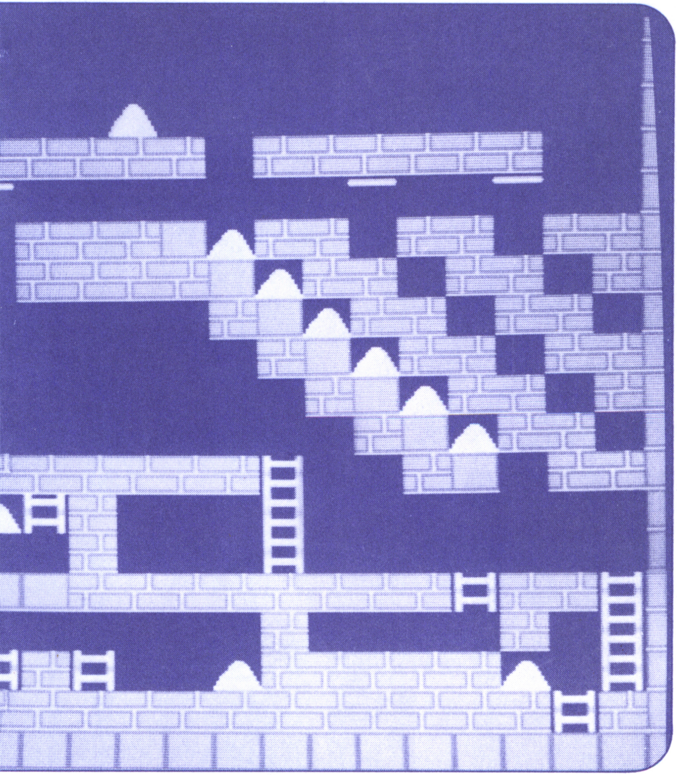

## 第一面をクリアす



1面だからといって、バカにしてはいけない。チャンピオンシップロードランナーをクリアするには、必ずマスターし ↗

## プ」は制覇できないぞ!

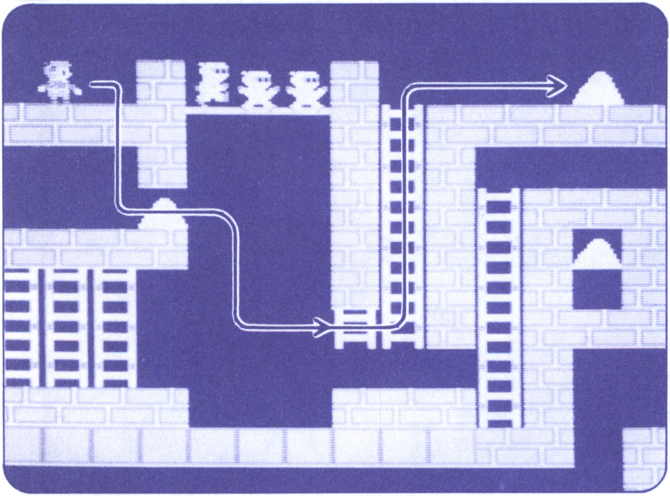
## るためのウルトラテクニック大公開!



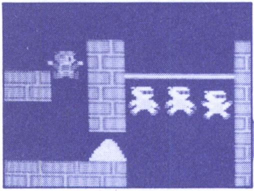
↘なければならないテクニックが、ギッシリつまっているんだ。
まずは、1面をしっかり覚えて50面制覇を目ざせ。



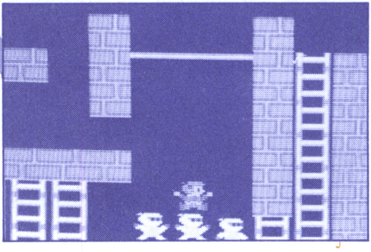

# 「頭わたり」で、むこう岸へ！



上の画面では、下の金かいを取ったあと、落下中のロボットの頭の上にのって、右側に飛び移るのが、ポイント。タイミングを覚えよう。



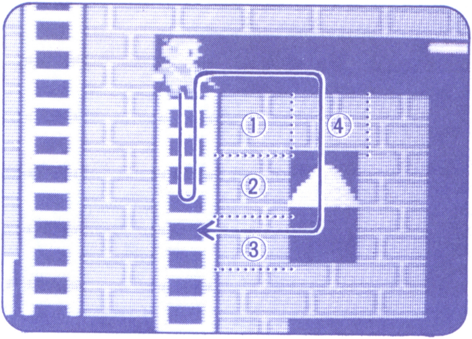
レンガを掘って飛びおり、下の金かいを取ろう。ロボットの動きに注目。



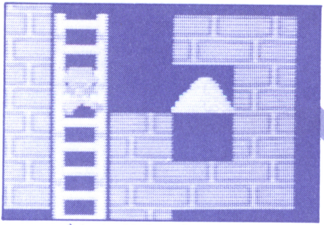
右側に移るために、ロボットを利用しよう。頭の上なら捕まらないので安心だ。



## 「時間差掘り」で金かいを取り出そう！

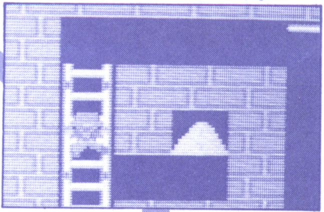



次は、レンガにかこまれた金かいを取るぞ。こういう場合は、やたらにくずしてはいけないのはわかっているよね。くずしたレンガを復元するのを頭に入れて、計画的にくずそう。

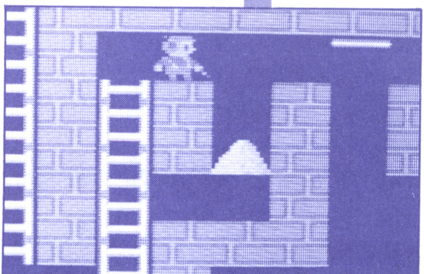


ハシゴをおりながらレンガを２つ掘る。連続して掘るんだよ。

①のレンガが復元しかけたら、脱出のために③を掘ろう。

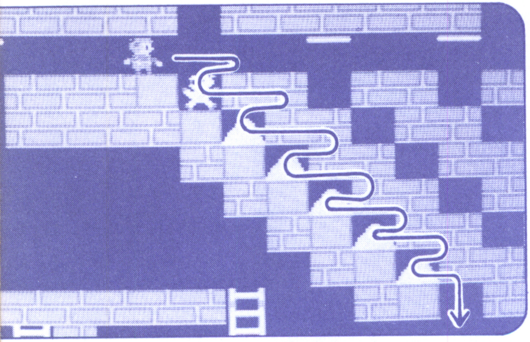


復元した①のレンガの上にのって、④を掘る。飛びおりながら金かいを取り、③のぬけ道を通ってハシゴの方へ戻ろう。

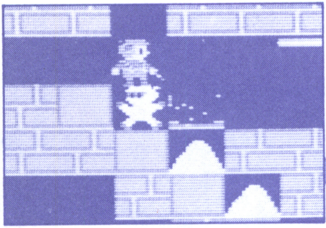




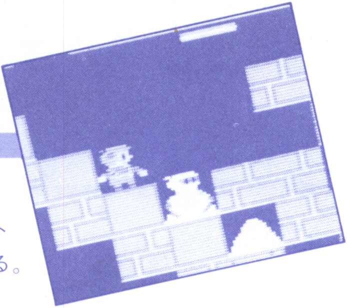
# 敵番兵を利用して「盗人掘り」！



この金かいを取る前に、ロボットを1人穴にうめ、生まれ出たロボットをうまくさそい込んで、この写真のように穴に落とそう。次に、頭の上にのってレンガを掘り、金かいを取っていく。

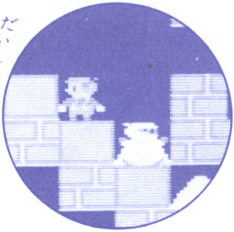


レンガを1つ掘り、左のロボットの頭の上に戻って、もう1つ掘る。



ロボットは、右下の金かいのある穴に落ちていく。

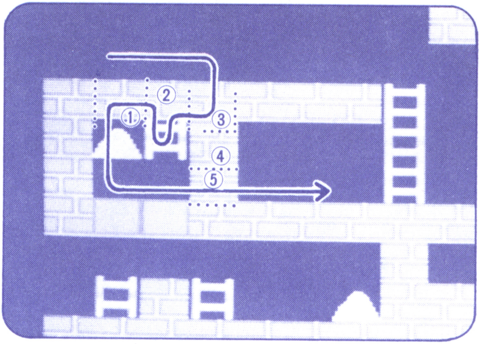
大失敗！



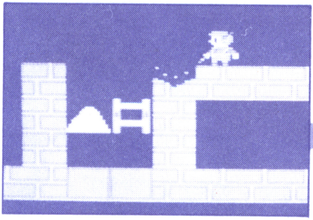
穴を1つしかあけないと、身動きがとれなくなる。




## 右に左に動きまわって「出口」をつくろう！

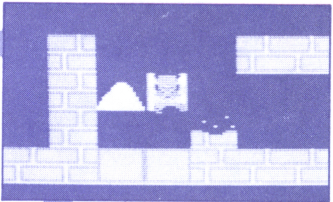


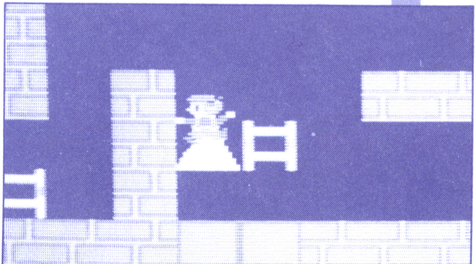

さあ、これで半分以上金かいが取れたぞ。ここでは、ヨコに３つレンガを掘ったあと、ハシゴにのったままタテに２つ掘ればＯＫ。左右に掘り分けるテクニックをマスターしよう。



金かいの上のレンガから、右に３つ順々に掘っていこう。

①②③を掘ったらハシゴに飛びのり、２つレンガをタテに掘る。

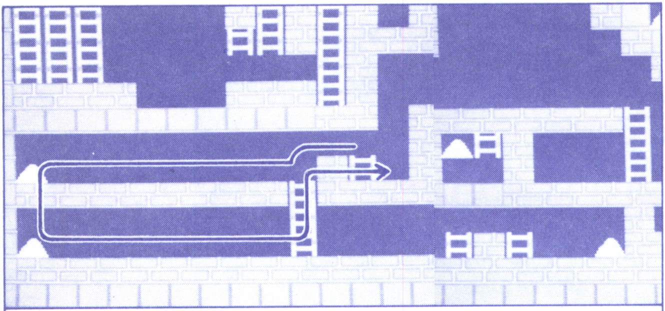




５つのレンガがすべて掘れたら、金かいの上から飛びおりて、右の方向にすばやく脱出だ。金かいを全部取るまで、もう一息。

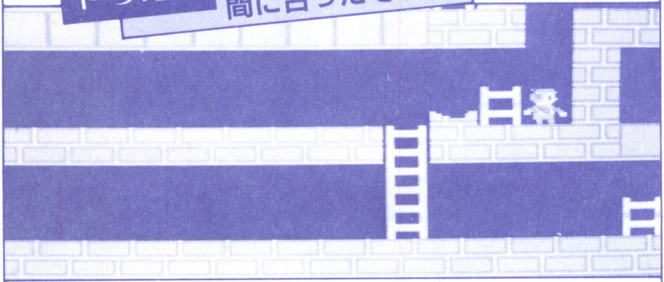


## ブロックが復元する前に脱出だ！



いよいよ、この面も大づめ。ロボットのじゃまがないので、落ちついて行動しよう。金かいは、逃げないよ。

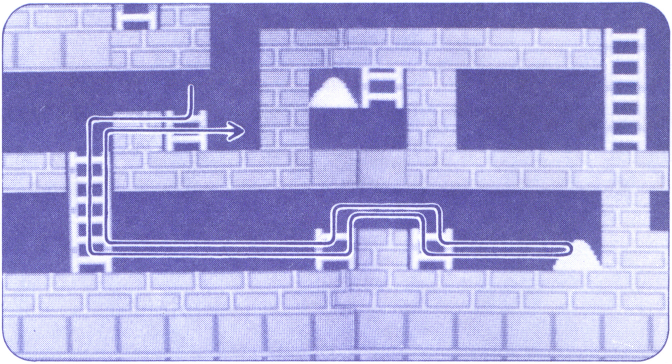
## やった！間に合ったぞ！



ハシゴの上からレンガをくずし、左端の金かいを取りにいこう。なれていない人は、ここで下の金かいを取らないほうが無難だ。レンガが復元して脱出バシゴが登れない。

## あとは応用だ！

### もう、こんなの簡単だね。

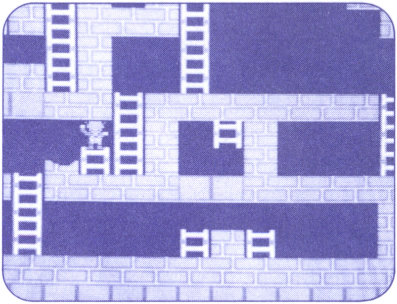


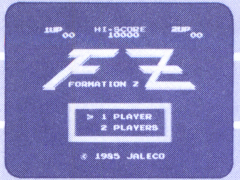
ここまでこれた人ならば、今度の金かいの取り方は簡単にわかるだろう。先ほどと同様、ハシゴの上に立ってレンガをくずし、復元する前に脱出すればいいんだ。

## これで、第1面はクリアだ!!

### 基本テクニックもマスターしたぞ！

1面をクリアする方法は、ここに書いただけではないので、いろいろ研究してみよう。基本となるテクニックは変わらないよ。さあ、2面、3面とチャレンジしていこう!!






## 草原、砂漠、そして大海をのりこえ、ザナック星の母船と対決だ！

# フォーメーションZ

4,500円
ジャレコ

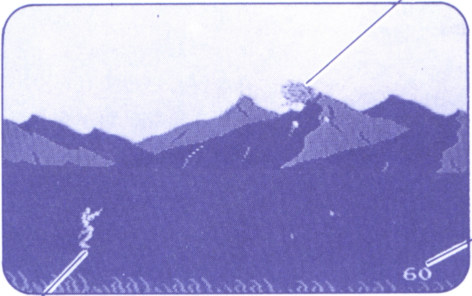



きみは地球連邦軍の〝イクスペル〟に乗り込み、惑星ザナックの母船をつぶしにいくのが使命だ。

惑星ザナックは、はん乱をおこした連邦軍第9特殊甲師団の本拠地で、数々の特殊兵器で地球連邦を攻撃してくる。〝イクスペル〟はどこまで応戦できるか!?



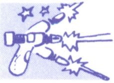
## 地球連邦の新型兵器、「イクスペル」誕生！



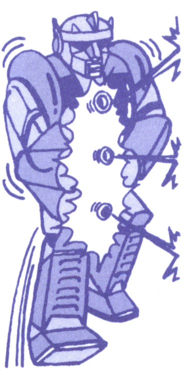

空からの攻撃には、ビーム・キャノンを上向きに。敵は、たいてい、たばになってくるから、連射して応戦だ。

「生命力」の値。最高99まで上げられる。陸地で、十分にエネルギーをたくわえてから飛び立とう。

戦闘機に白兵戦用のロボット機能を加えた、地球連邦軍の秘密兵器イクスペル。３回のチャレンジで、キミはどこまで進めるか？



## ビーム・キャノンを3方向に撃ち分けろ！



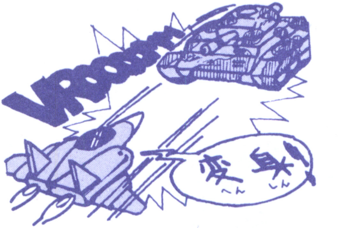
空から攻めてくる多数の敵は、ビーム・キャノンを上向きにして、足もとの地雷は下向きで破壊しよう。でもキャノン砲を撃つより、前進やジャンプのほうが効果的な場合もあるぞ。

ピグはただの地雷じゃない。突然飛び上がるので、攻撃のタイミングに注意。

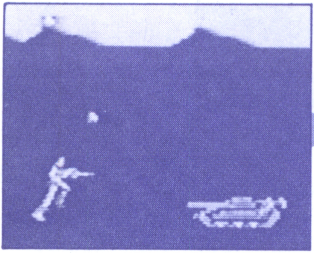


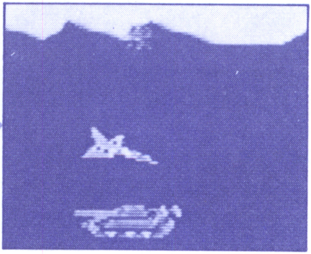


## イクスペルは、形態可変戦闘メカだ



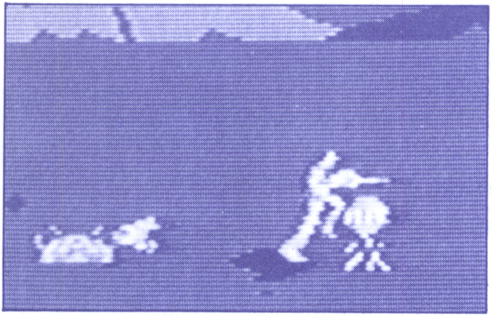

戦車に出会ったらジャンプして、ロボットから戦闘機に変身しよう。超低空飛行しながら、Ⓑを押し続けてビッグバンを発射するか、戦車を飛びこしてしまおう。





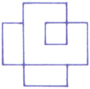


## 戦闘機に変身するときは、残りのエネルギーに注意!



戦闘機に変身するときは右下のエネルギー数に注意。戦闘機は、エネルギーがすぐに減るので、エネルギーコアを取りパワーアップしておこう。

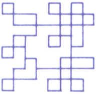
## これがザナック軍の特殊兵器だ



### ニゼム
エネルギーカートリッジ弾。触れたらダメ。



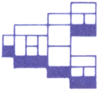
### アエロン
地面にただよう機雷。レーザーで反撃しよう。



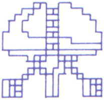
### ストラスト・ブライア
生物兵器。イクスペルに体当たりをしてくる。



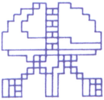
### ミラージュ
ワープしながら出現し、ニゼムを発射する。



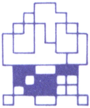
### ギルダ
無人戦闘機。パターンを変えて攻めてくるぞ。



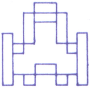
### ヘヴラム
ニゼムを発射するクラゲ型の重戦闘機。(緑色)



### サヴィラム
ヘヴラムの宇宙戦型。体当たりしてくる。



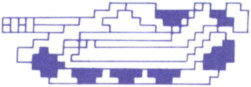
### ピグ
レーダーおよび時限爆破装置。地雷でもある。



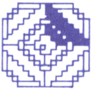
### アールズィー
ピグの改良型で水中仕様。海中から攻撃する。



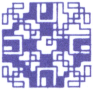
### (S.T.Y)
前線移動要塞。ニゼム、キムを発射してくる。装甲はビッグバンでもこわれない。弱点の回転砲塔をねらい撃ちだ。



### ヘラ
パペロ装甲戦車。ビッグバンじゃないと、やっつけられないぞ！

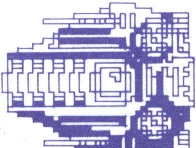


### ニジ・エイダス
ジズィリアムの護衛艦。

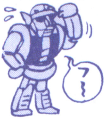


### ニジ・アドウ(第2護衛艦)
ニゼム、キムを発射する。

### ジズィリアム

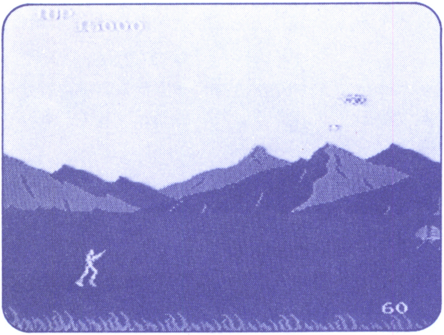


ザナック軍の母船となる機動要塞。動きはにぶいが強力。ビッグ・バンを中心部に放て。

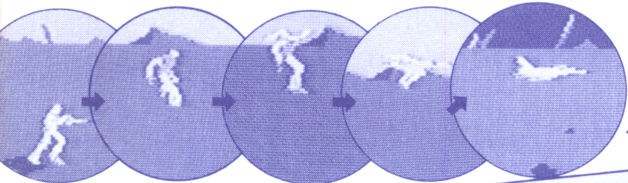



# ステージ1　地上

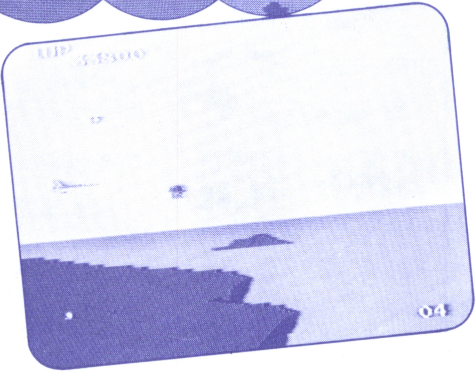
## 地球連邦救出の道のりは、はてしない…




まずは地上での戦いだ。ビーム・キャノンを3方向に動かしてパルスレーザーを敵に命中させよう。しかし、キャノン砲を撃つばかりが能じゃない。画面中央あたりにいて、前後左右によけるのもいい。



戦闘機に変身だ!!

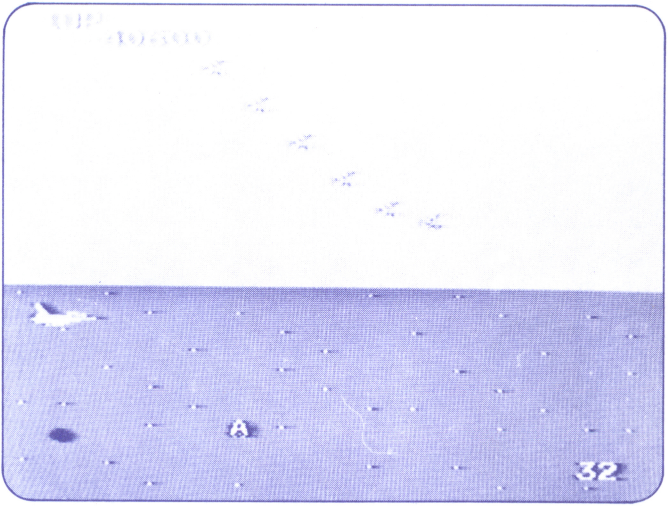



ステージ1も終わりのころになると、海が見えてくる。戦闘機で海にのりだそう。エネルギーが十分にあるかどうか確認してから飛び立つんだ。一度、海に出たら、あと戻りはできないぞ。



# ステージ2　海

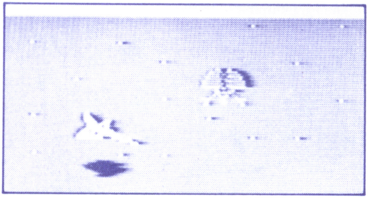
## 空と海の敵をたくみにかわそう！




ステージ2では、敵が空と海から攻めてくる。カーソルキーをコントロールして、攻撃をうまくかわそう。



## エネルギーがなくなったら海に墜落だ

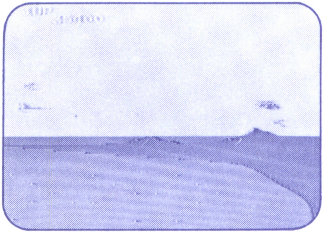


戦闘機スタイルで戦っていると、エネルギーの消もうが早い。途中で残りエネルギーが0になると……、海に向かって真っさかさまだ。



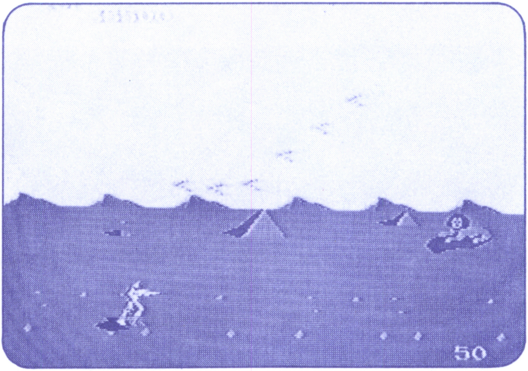
# ステージ3　砂漠

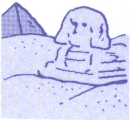
## スフィンクスをバックに再び陸戦だ！



ステージ3は砂漠だ。戦闘機スタイルで飛行してきたので、エネルギーが、かなり減っているはずだ。エネルギーコアを早く見つけて補給しよう。このステージは、スフィンクスがバックにあって、きれいだよ。



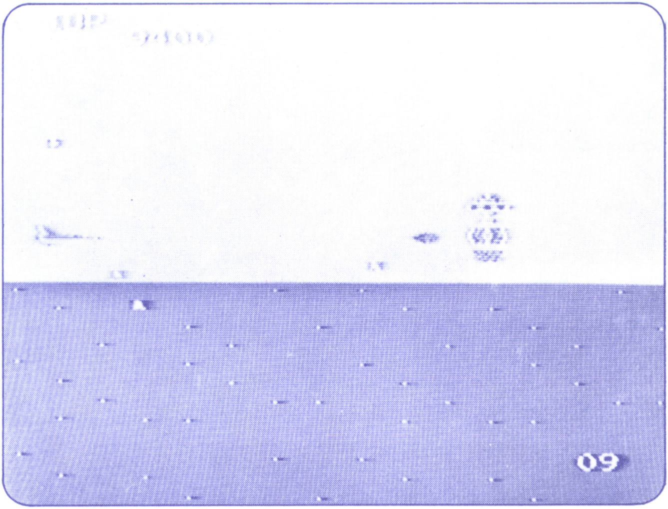


砂漠での戦いが終わったら、ふたたび海だ。ステージ4では、いよいよ強敵"S．T．Y"(前線移動要塞)が出現する。エネルギーをたっぷりたくわえて、勢いよく飛び立て！



# ステージ4　海

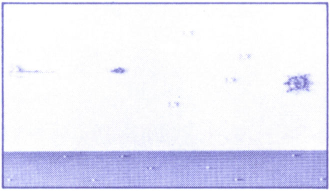
## ビッグバンでS.T.Yの回転砲をねらえ！




S．T．Yには、むやみにビッグバンを発射してもダメだ。ウイークポイントの回転砲をねらって撃て！



## S.T.Yを撃破して次のステージへ進め

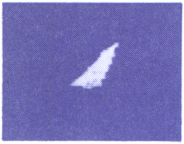


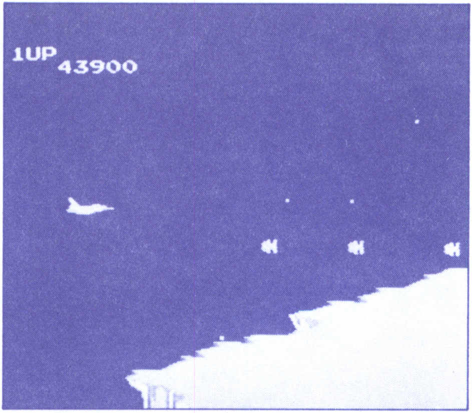
やった！　とうとう、S．T．Yを撃ちのめしたぞ。宇宙空間まであと１歩だ。次は、いよいよ敵地にのり込むぞ。しまっていこうぜ。



# ステージ5　惑星ザナック

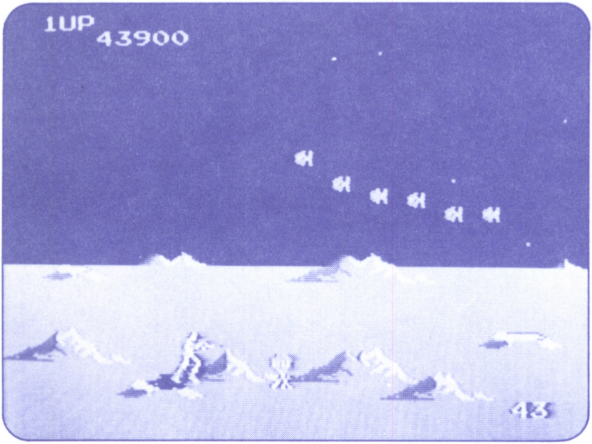
## いよいよ敵地にのり込んだぞ！



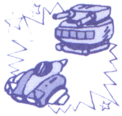



ザナック星へ、ワープ飛行で突撃！

ここは一面紫色の世界だ。でも、ザナック軍の攻撃はしつようだ。そら、おいでなすったぞ。

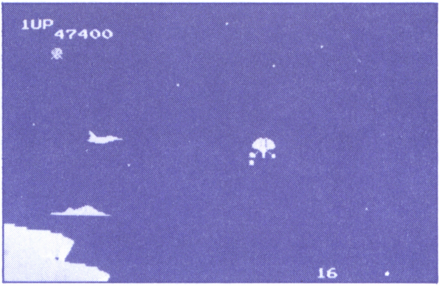



景色は変化したが、要領はまったく同じ。エネルギーを補いながら、前進あるのみ。



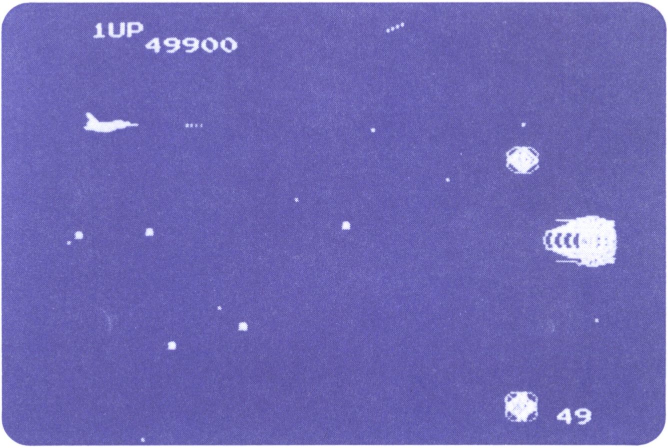
# ステージ6　宇宙空間

## いよいよ最終決戦、ジズィリアムを倒せ！




惑星ザナックでの戦いにたえぬき、紫色の世界に別れを告げたプレイヤーは、いよいよ大要塞、ジズィリアムとの決戦に向かうことになる。勝利まであと1歩だ。

護衛の2艦をしたがえたザナック軍の母船・ジズィリアム。装甲が厳重なため、動きがにぶい。中心部のコアが弱点だ。ビッグバンを、ここに集中して撃て！





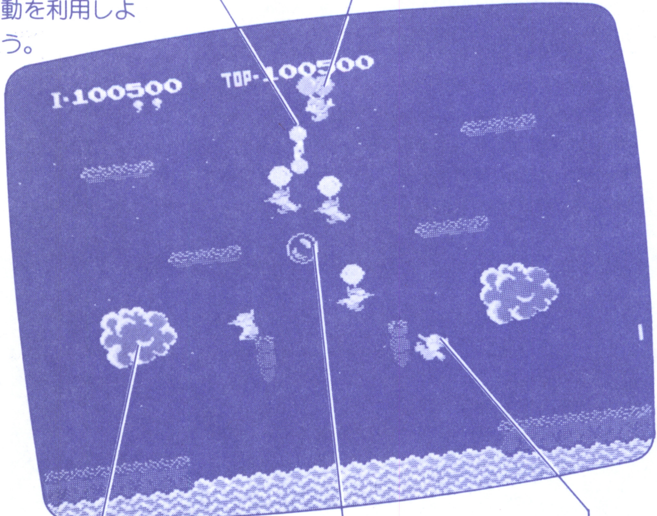

風船でフワフワ宇宙遊泳。
鳥にわられないように、
上にまわって反撃だ！

# バルーンファイト

4,500円
任天堂

グルグル
プロペラの反動を利用しよう。

プレイヤー
きみが操作するんだ。



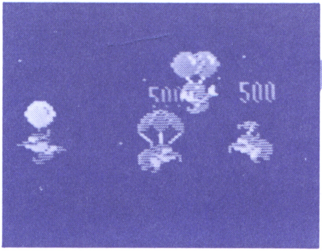

雷雲　鳥を早くやっつけないと雷が出る。

シャボン玉
鳥をやっつけると水面から出てくる。

鳥
風船とパラシュートをこわすと落下。



## 敵は2度アタックして落とせ！



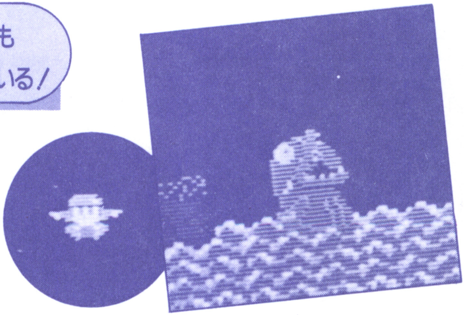



敵の風船をわると、パラシュートで脱出するので、すかさず、もう一度ぶつかって落とそう。



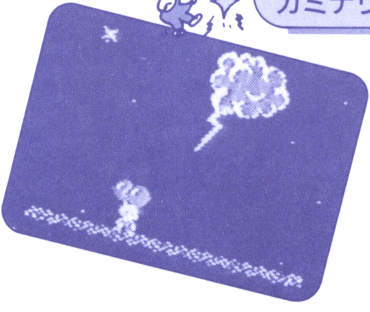
## 空にも海にも敵が待っている！

水面の近くを飛んでいると、魚が顔を出してパクリとやるぞ。水の上にプレイヤーや鳥が落ちたときも出現。





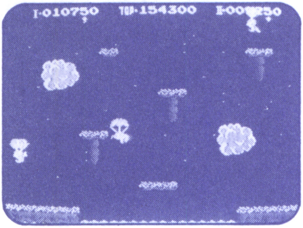
## カミナリだけには触れちゃダメ



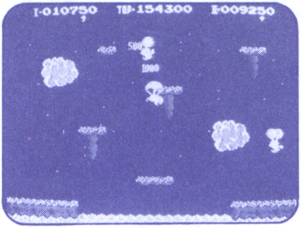
画面に出てくる雲は、タダの雲じゃない。敵をやっつけるのに手こずっていると、雷を発するのだ。これに当たると感電死。風船もみんなこわされて、いっかんの終わりだぞ。



## 画面の両端はつづいているのだ！




画面の左端を、ずっと飛んでいくと……

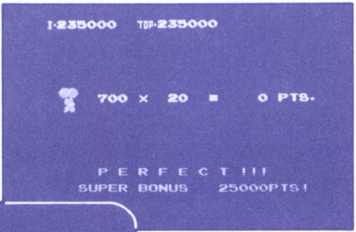


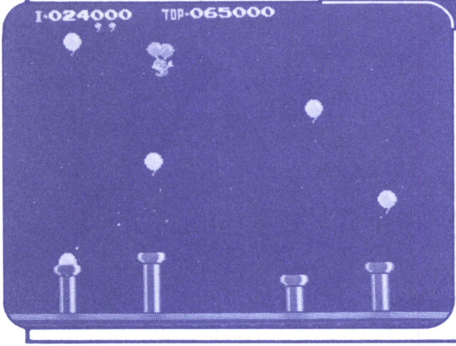

右端に出てくる。逆でも同じだ。逃げるとき活用しよう。

## ボーナスステージ

### 先を読んで、風船を取りまくろう！

エントツから出てくる20個の風船を全部取ればスーパーボーナス！



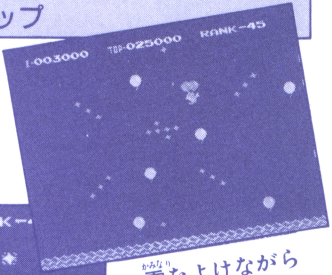

ボーナスステージでは、むやみに動かずに風船の動きをよく見よう。なかでも、画面の左右のつながりを利用するといい。2人プレイのときは、争わず協力しよう！

ゲームC

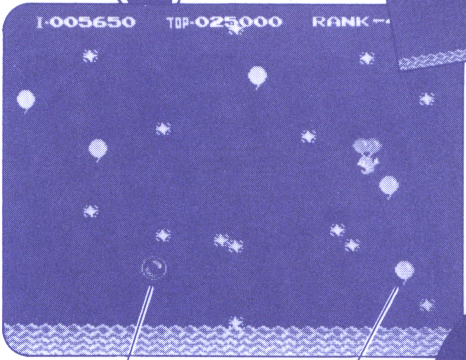
# 動く雷の間をスリぬけていく
# バルーントリップ



ア〜ン、感電しちゃったぁ！




雷をよけながら風船旅行だ。




「魚」は、このステージでも水面から大口をあけてるぞ。



シャボン玉
取ると、一時雷が静止する。

風船　雷をよけながら取るのは大変だぞ。

ゲームCのバルーントリップ。じゃま者の鳥は登場しないが、ゆっくり移動する無数の雷を上下左右によけながら、風船をわっていく。雷のスピードが少しずつ違うので、先を読もう。連続20個取るとボーナス。

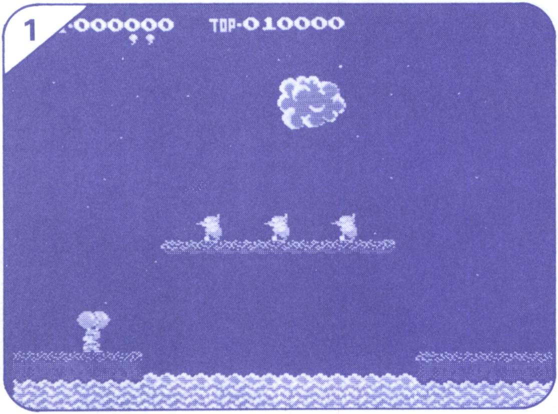





# これが バルーンファイト の全パターンだ!!

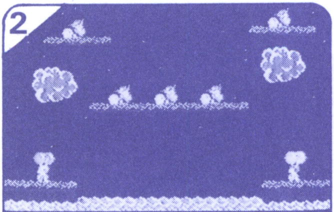
バルーンファイトは、全部で11パターン。面数が進むにしたがって、敵の数が増え、難しくなるぞ。各面ごとのポイントをつかんで、しっかりマスターしよう。敵よりも常に上にいることが勝利の条件だが、ボタンを押しすぎないこともたいせつ。小きざみに移動したり、横一直線に飛べるようになればＯＫ。

1



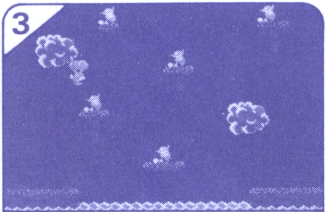

第1面―すべての戦いはここから始まる!?

2

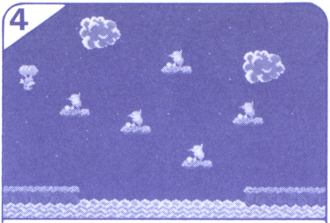


第２面―青風船の登場だ！

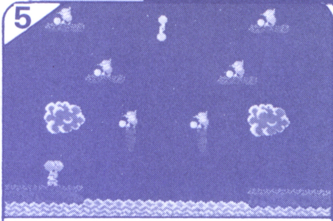
3



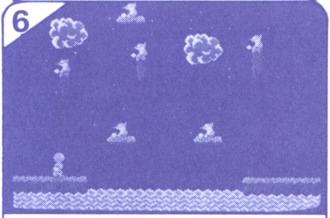
第３面―黄色風船が手ごわい！



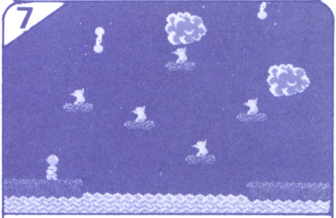
第4面—どれからやっつけよう？



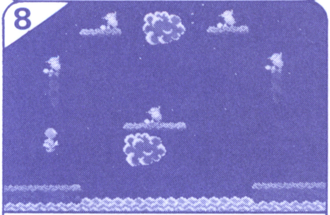
第5面—敵の数が増えてきた！



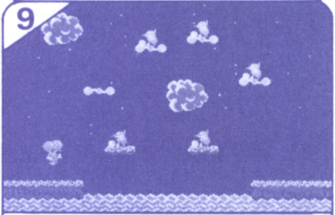
第6面—黄色風船が4つも…！



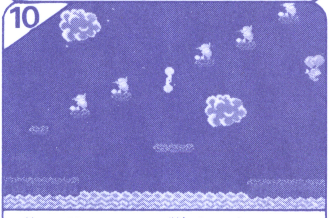
第7面—グルグルを利用しよう。



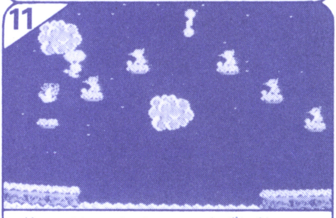
第8面—中央で大いばりしたい！



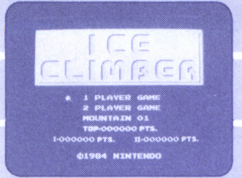
第9面—グルグルが4つに。



第10面—うまく上部に向かえ！



第11面—無理せず自然流で！

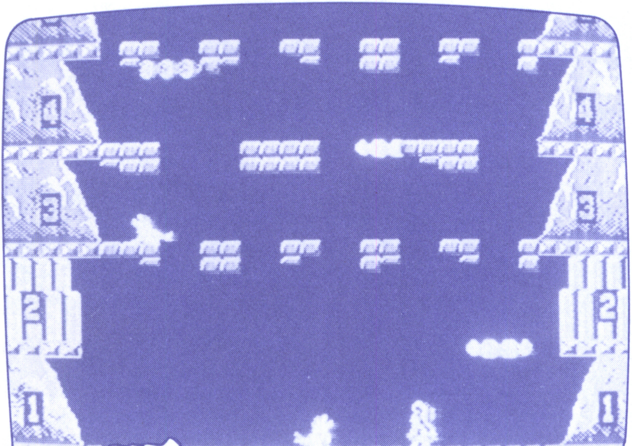


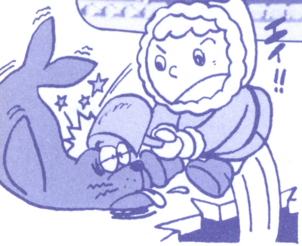

じゃま者にもめげず、きょうも1日、氷壁のぼり。頂上には、いつ着ける?

# アイスクライマー

4,500円

任天堂

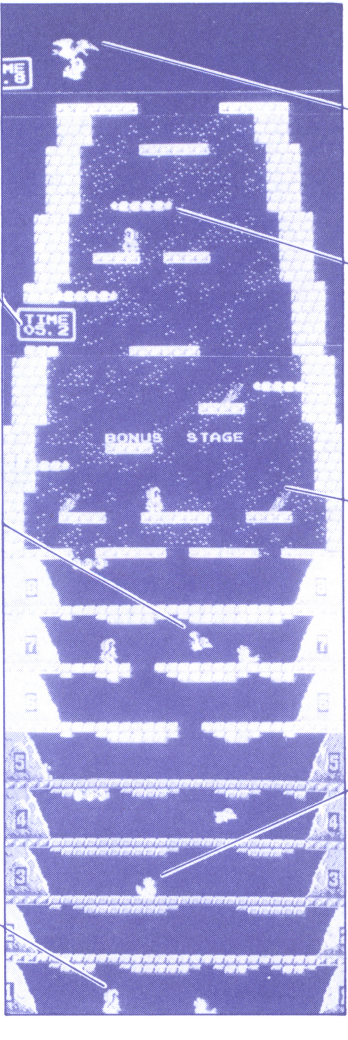





ハンマー片手に、32種類の山を頂上まで登ろう。天井の氷をくずして穴をあけ、ジャンプしながら上にいく。途中、トッピーたちがじゃまをしにくる。ハンマーで、追っぱらえ。

# 第1面

**これが、きみのめざすアイス・マウンテンだ**




**コンドル**
ジャンプして足につかまればボーナスだ。

**雲**
間隔のあいたフロアは、これにのって！




**タイマー**
0になる前に、コンドルにつかまれ。




**野菜**
全部で10種類。取ると得点になるよ。



**ニットピッカー**
この鳥に当たると死んでしまう。




**トッピー**
床に穴があると氷でうめるユカイなヤツ。

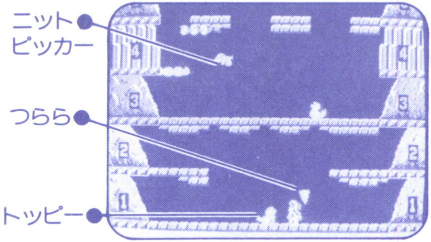


**ポポ**
きみが操作するキャラクターがこれ。



## トッピー、ニットピッカー、そしてつららにも

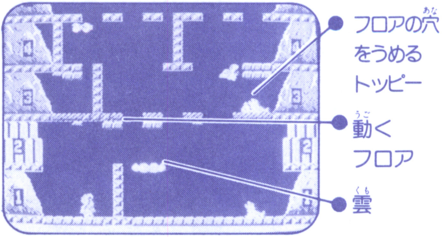
## 気をつけろ




氷をくずすことに夢中になっていると、落ちてくるつららが脳天を直撃。ニットピッカーの動きにも注意！

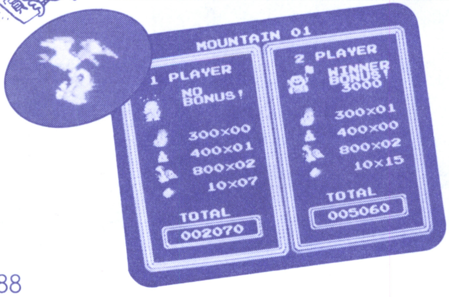
## 雲にのって、フロアに穴をあけよう！

2つ上のフロアの氷は、ジャンプをしてもくずせない。雲にのって穴をあけよう。氷の薄いところをねらえば、何度も雲にのらなくてもすむよ。






## コンドルに飛びつけばボーナス得点

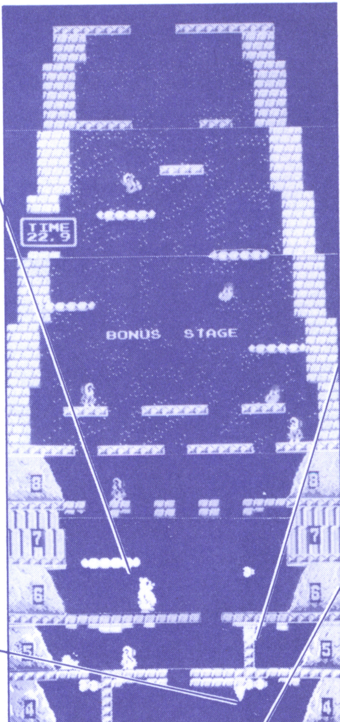



8つのフロアを全部登るとボーナスステージだ。ボーナスステージは、雲にのるタイミングが勝負。ジャンプは休まず、一気に連続して！



## 32番目の山をめざして、次々と征服しよう

### 第3面




**ホワイトベア**
一定時間内に次のフロアに行けないと、1段階押し下げに出てくる。



**つらら**
時間がたつと落ちてくる。ささると死んじゃうよ。



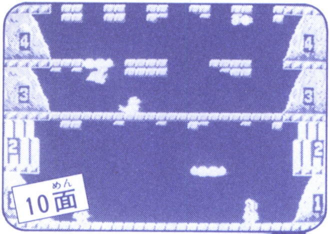


**柱**
ジャンプすれば、反対側にだっていけるよ。

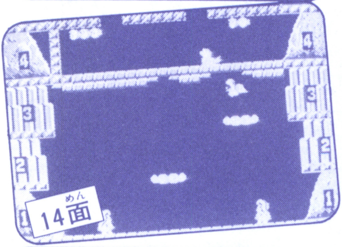
**動くフロア**
止まっていても移動するので、穴にはまらないように。

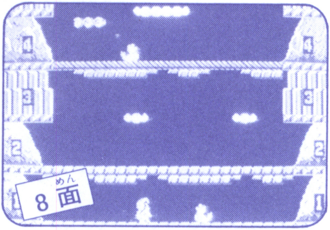


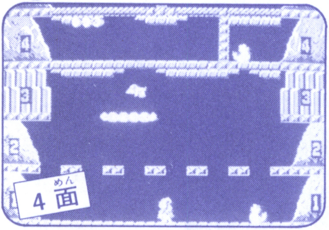
# こんなにいろんなタイプの山があるぞ！

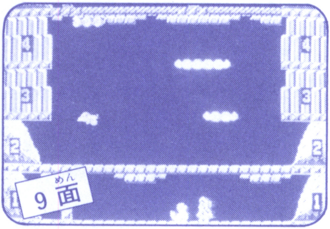


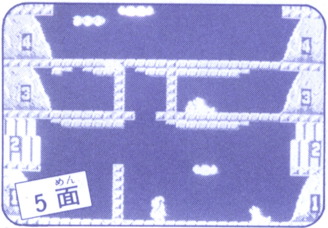

ここでは、おもしろそうな面を7つ紹介しよう。遊ぶときの参考にしてね。全32の山をクリアするのはたいへんだけど、同じ山に何度も登ってうでをみがけば、全山制はも夢じゃない。

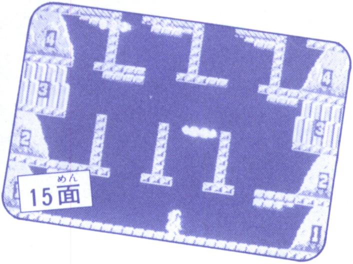


# 操縦

ゼビウス

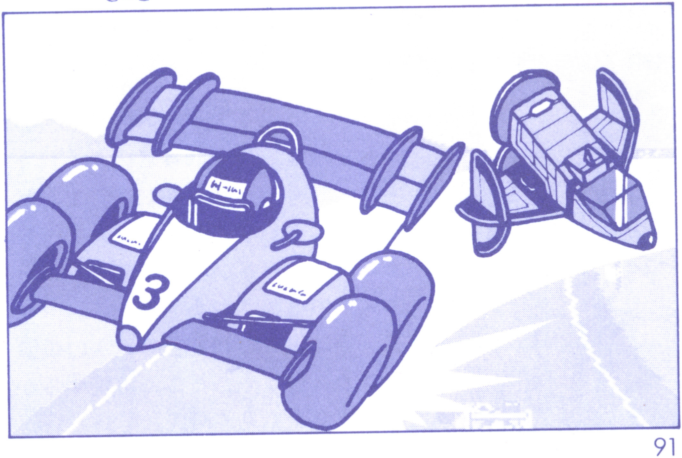
F－1レース

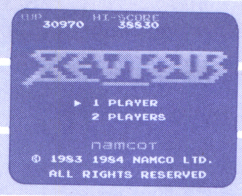


必勝ポイント



基本テクニック



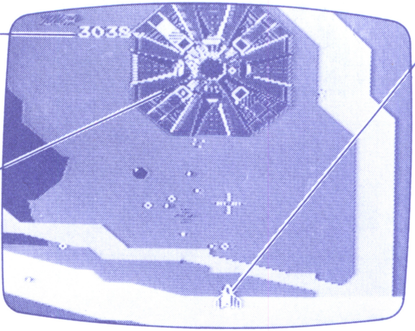



# かくれキャラのソル、スペシャルフラッグを見つけるのが高得点への近道。

# ゼビウス

4,900円

ナムコ



スコア

ソルバルウ
ゼビウス軍の攻撃を、むかえ撃つきみの戦闘機だ。空中用のザッパー、地上用のブラスターの2種類の兵器をもつ。

アンドアジェネシス
ゼビウス軍の大要塞




ファミコン3大ゲームのひとつ、「ゼビウス」は、46本目のかくれキャラ〝ソル〟が発見されて、また話題をよんでいるね。すぐにあきてしまうゲームが多い中で〝ゼビウス〟の人気の根強さがよくわかる。コロタンでは、この46本目のソルの位置を教えちゃうぞ。どこに出現するか、マップをよく見て研究してほしい。

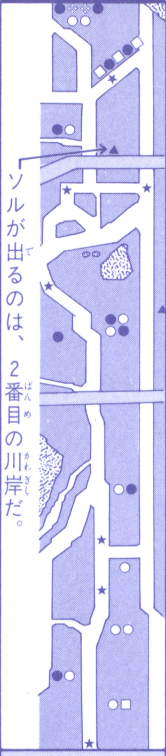
▲ソル　◈デロータ　○ログラム　■グロブター　●ゾルバク　★ドモグラム　⊠ガルデロータ　□バーラー

## エリア1



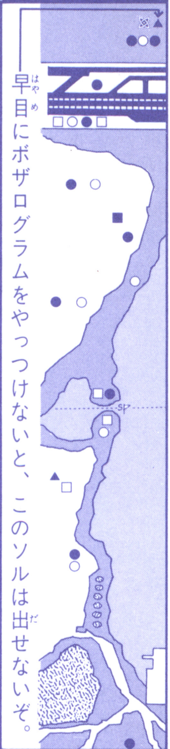

ウォーミングアップのつもりではじめよう。ＳＦと２本のソルは、とれるようになったかな？

## エリア2

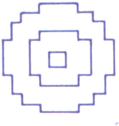



ドモグラムを破壊するには、ザッパーを手前に落とすのがコツ。あわてず着実に投下しよう。

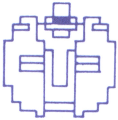
## エリア3



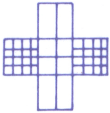

バキュラは直進するだけなので、ザッパーを連射して飛行位置を確認しながら、進んでいこう。



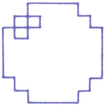
トーロイド　30点
無人偵察機。身をひるがえしながら飛ぶ。



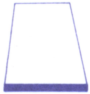
タルケン　50点
暴動鎮圧用有人機。攻撃後すぐに逃げる。



キドスパリオ　10点
遠距離からソルバルウに体当たりする。



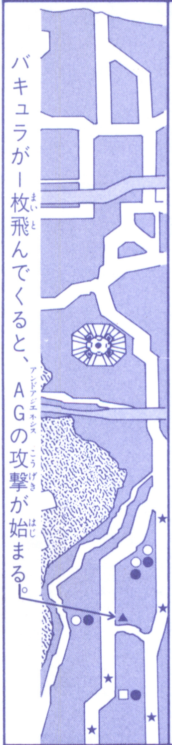
ザカート　100〜300点
突然テレポートして、エネルギー弾を放つ。



バキュラ　0点
空中を回転しながら飛ぶ。破壊できない。

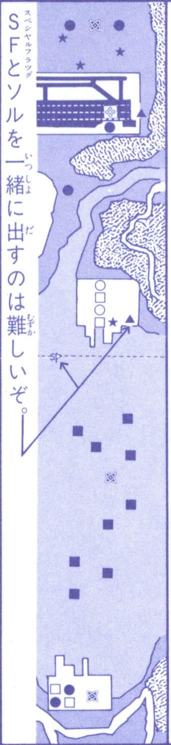
※ＳＦとは、スペシャルフラッグのこと。

## エリア4



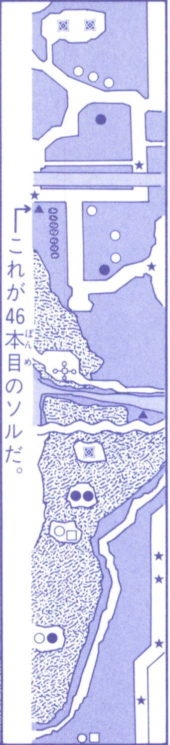

難関のアンドアジェネシスの出現だ。ソルバルウを上下左右に操縦し、一瞬のスキをねらえ！

## エリア5

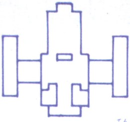



グロブダーの動きにまどわされずに、2つのガルデロータのしつこい攻撃をうまくかわそう。

## エリア6

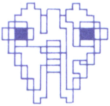



実はこのエリアには、ソルは2本あったのだ！ソルバルウを左右にスウィングして見つけよう。



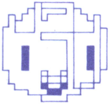
ジアラ　10点

有人機。きりもみ状態で突っ込んでくる。



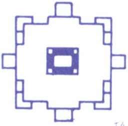
カピ　300点

ゆっくりとソルバルウに接近、攻撃する。



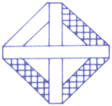
テラジ　700点

カピの改良機。すごく速く弾をばらまく。



ゾシー　70～100点

動きは遅いが撃ちのがすと改めてくる。



シオナイト　0点

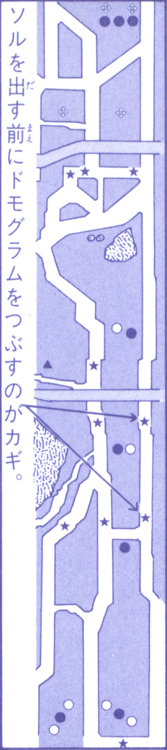
ゼビウス星の反乱分子で、唯一の味方。

## エリア7




輪状に動くドモグラムの編隊を追いまわすのはやめよう。ＳＦはカンタンにとれるよ。

## エリア8

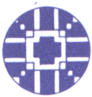



ドモグラムがうるさいほど攻撃してくるので、ブラスターをていねいに撃ちおとしていこう。

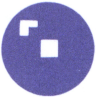
## エリア9



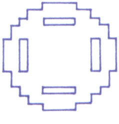

エリアに入ったらすぐ４本のソルを出し、ザカートをさけながらアンドアジェネシスを破壊！



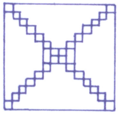
ガルザカート 500〜1000点
四方八方に20発も弾を放つ。



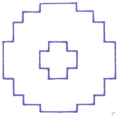
ブラグザカート 600〜1500点
5発の弾が射てるザカートの改良型機。



ゾルバク 200点
情報収集システム。確実にたたこう。



バーラ 100点
エネルギー貯蔵施設。攻撃してこない。



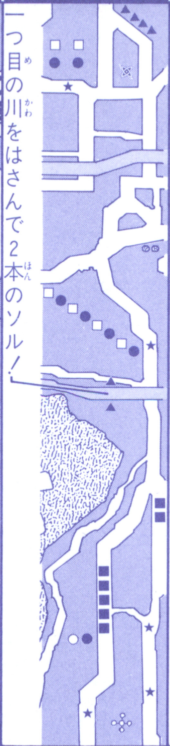
ログラム 300点
弾丸発射装置。１発ずつ攻撃してくる。

## エリア10



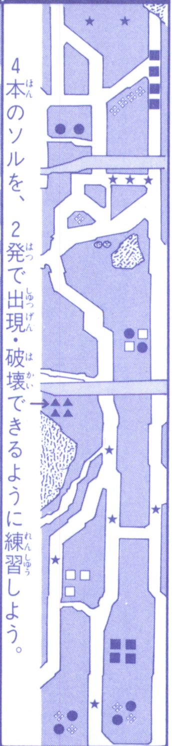

超目玉の8本ソルがでる。これは、32000点獲得のチャンスだ。ガルザカートの3連発に要注意。

## エリア11

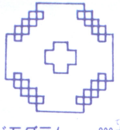



川をはさんで画面中央付近に2本、エリアのラストに4本ななめに並んだソルがあるよ。

## エリア12



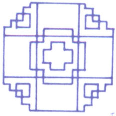

このエリアは、4本ソルがでる。正方形に並んでかくれているので、まん中にブラスターを撃て。



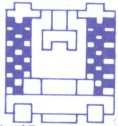
ドモグラム　800点
整地の上を自走する。ブラスターで撃て。



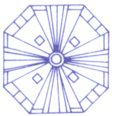
ボザログラム　300〜2000点
4つのログラムが連結したもの。



デロータ　1000点
連続発射機能をもったログラム。

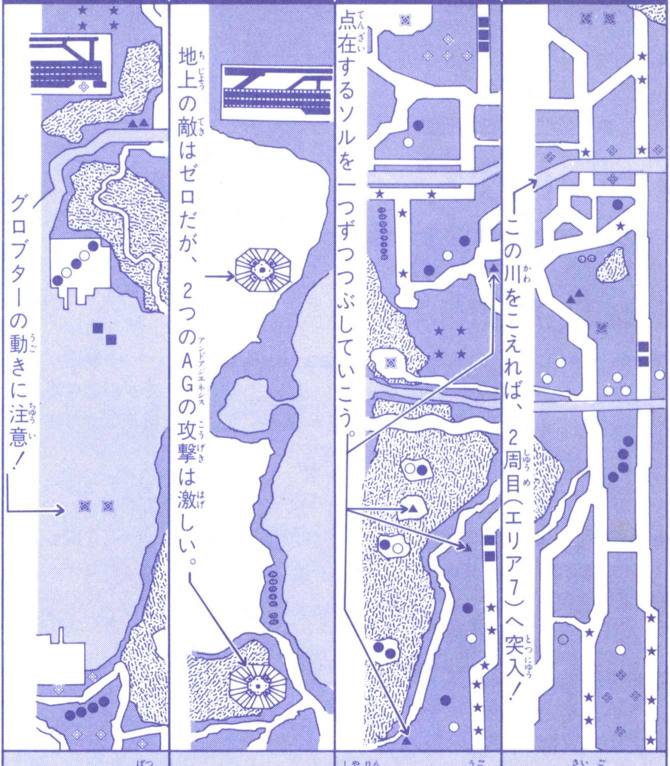


グロブター　200〜1000点
どこでも自由に動きまわる輸送車。



アンドアジェネシス
敵の大要塞。破壊するには中心をねらう。

※このほか、巨大化したバーラ、デロータのガルバーラ(300点)、ガルデロータ(2000点)がある。




| エリア13 | エリア14 | エリア15 | エリア16 |
|---|---|---|---|
| デロータは1発でしとめよう。海上では、テラジがたくさんでるので、前に出すぎないように。 | アンドアジェネシスが2基でる。ブラグザカートも、バキュラのかげから分裂弾を撃ってくるぞ。 | 車輪のように動くゾシーは、確実にやっつけないと、もどってきて後ろから攻撃してくるよ。 | さあ、最後のエリアだ。デロータとドモグラムの攻撃がしつこい。すぐに撃て。空中攻撃に注意。 |




# アクセルを思いきりふみこんでぶっちぎれ！きみも、今からレーサーだ!!

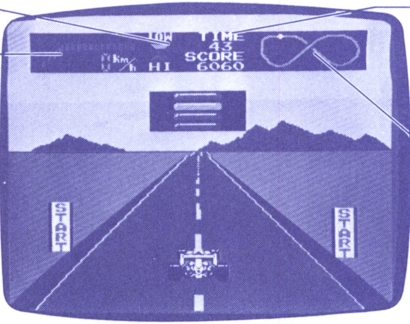
# F-1レース

4,500円
任天堂

**アクセル、ブレーキ、ギアチェンジ。難しいコースが10種類もあるぞ！　キミは、何コースまで挑戦できるかな。**

**ギア**
ローとハイの切りかえを表示。

**タコメーター**
スピードがわかる。




**制限時間**
0になると、ゲームオーバー。

**コース・マップ**
自分が、どこにいるか、●で表示される。

## コースは10パターン

1が基本コース。走るにつれてヘアピンカーブが多くて難しい。

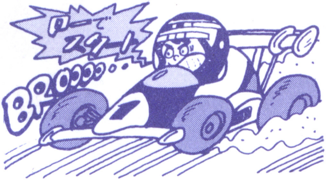
レベル1
レベル2



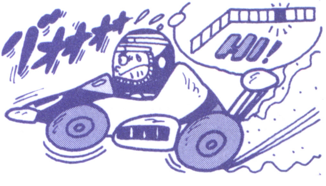
1コース　2コース　3コース　4コース　5コース

## 1 ローギアでスタート！

スタートはローギアで。ハイギアだと、かえっておそくなってしまう。クラッシュしたときも忘れずにローギアに戻そう。

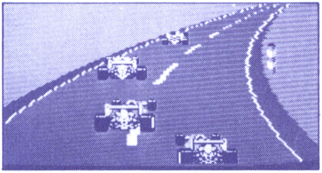



## 2 前方の車を追いこしてからギアチェンジ！



ローからハイへのギアチェンジは、前方の車を追いこしてからするのも１つの手。タコメーターを気にして追突しないように。

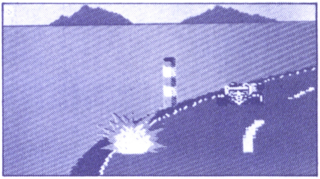
## 3 カーブは、アクセルをふんだままブレーキを！



カーブでブレーキだけふむと、加速に時間がかかる。アクセルをふんだままブレーキもふもう。これだと、急ハンドルもＯＫ。

## 4 クラッシュに注意！

コースレイアウトを頭の中に入れておこう。直線のすぐあとのヘアピンカーブでは、クラッシュしやすいので要注意。



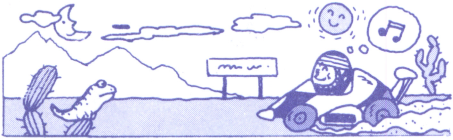
### レベル3

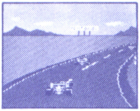


6コース　7コース　8コース　9コース　10コース

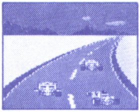
## コースの景色がいろいろ変わるぞ

朝や夜、砂漠など景色が変化するよ。





砂漠



夕暮れ



## 1 直線では、416キロ以上でターボだ！



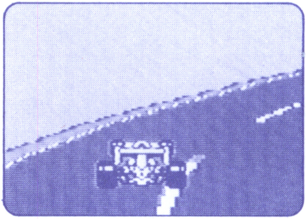

直線コースでは、めいっぱいアクセルをふみこもう。416キロ以上の速さでターボになるぞ。496キロまでターボで挑戦だ!!



## 2 コーナリングをマスターしろ！

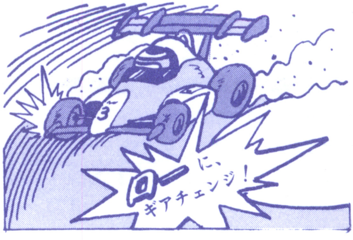



ヘアピンカーブでは、前の車をよく見ながら、ハンドルを小きざみにきれ。





## 3 スピードはギアで調整だ！




初心者は、ヘアピンカーブを曲がるときローにシフトダウンするのも1つの手だ。ぶつかるよりずっと早いぞ。

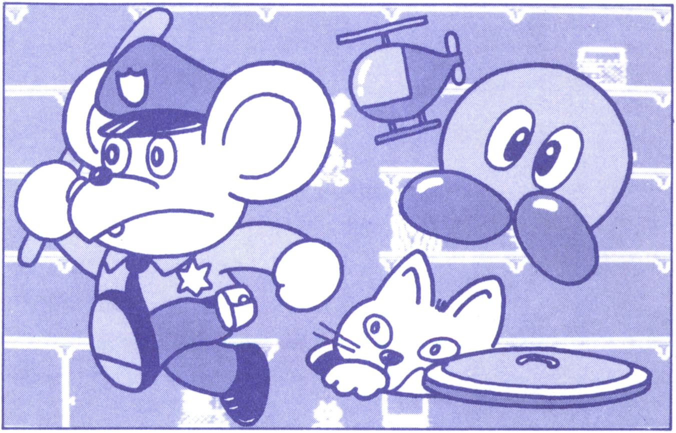
FAMILY COMPUTER™

# 集める

- ロードランナー
- ナッツ&ミルク
- マッピー
- ポパイ
- ドンキーコングJR.


必勝ポイント


基本テクニック

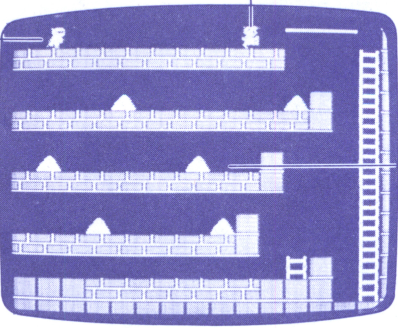





金かいをとってハシゴで脱出。ロボットのぼう害なんかに負けるな。

# ロードランナー

4,500円
ハドソンソフト



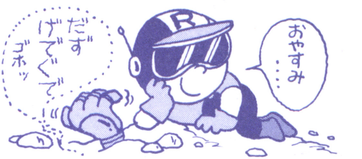




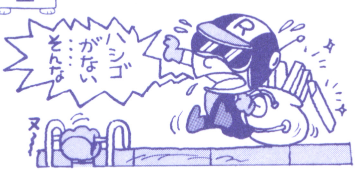
地下の金鉱にねむっている金かいを集めよう。レンガを順序よくくずしたり、ロボットをやっつけたりしないと取れないぞ。金かいを取る要領に慣れないと難しい。画面全部の金かいを取ると、どこかにハシゴが出てくるから、これを登れば、1面クリア。全部で50面もある。

## 1 レーザードリルを使って、ロボットを穴に落とせ。

ロボットが近づいてきたら、ドリルで穴をあけちゃおう。しばらくは、はい上がれなくなる。連続して穴を掘ると、生き埋めにできるぞ。




## 2 ロボットが金かいを持ち歩くことがある。




全部金かいを取ったのに、脱出用のハシゴが現れない場合がある。ロボットが、かくし持っているのだ。穴に落として取りもどそう。

## 3 衝突注意！ 見えないところにロボットがいる。

画面をスクロールさせながら移動しているときは、前方のロボットに注意しよう。突然、目の前に出現するぞ。

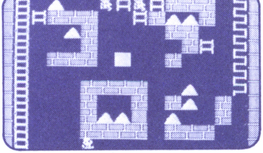


### 楽しいエディット機能

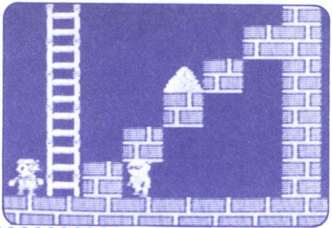
エディットモードを選たく。✚ボタンで位置を、Ⓐボタンでキャラクターを決めれば簡単にできる。




**自分の思いのままに画面を作ろう!!**



## 1 ロボット閉じ込め作戦!



ロボットを脱出できないところに閉じ込めて、ゆっくり金かいさがし。これが、ロードランナーのハイテクニックだ。

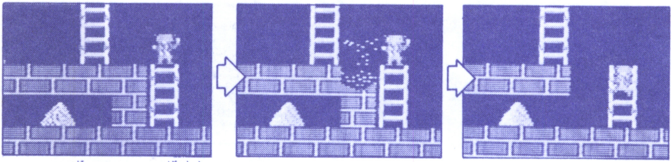
## 2 落とし穴は注意して利用!




落とし穴は、レンガとの区別がつかないから注意しよう。落とし穴の上に金かいがあるときは、横を通るだけじゃ取れないよ。上から飛びおりて、金かいにふれればＯＫだ。

## 3 はしごを使って穴をほれ!!



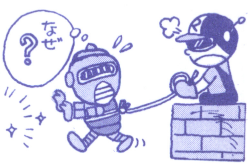


まず、掘りたい場所のななめ上まで登る。

✜ボタンとⒶボタンを交互に押しながら、

１つ１つ、ていねいに、すばやく崩そう。

## 4 敵ロボットを利用しよう!!




自分で取りに行けない金かいは、ロボットに取ってこさせよう。

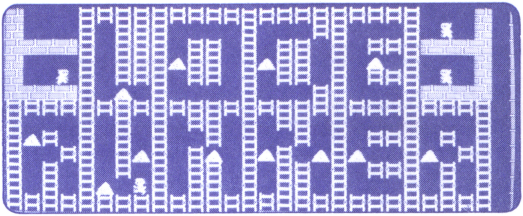
# パターンは50面。好みのステージを選んで楽しもう!!

ワンポイントアドバイス

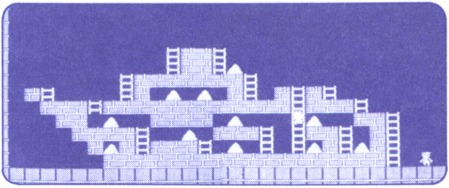
## ロードランナーおもしろ名場面

こんなにいろいろな面があるんだ。挑戦するときの参考にね。

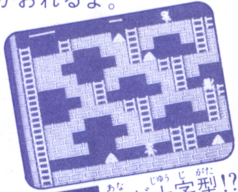


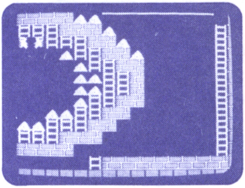
44面 う〜ん、これはホネがおれるよ。



24面 船の中の金かいを取れるかな?

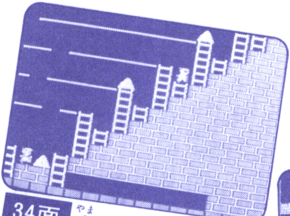


39面 穴が十字型!?

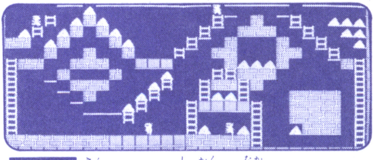


34面

左画面と合わせてドーナツ型だ!

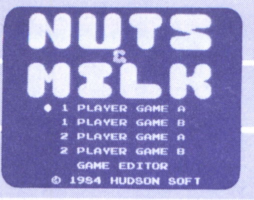


34面 山をこえて……。



41面 金かいが四角の中に……。

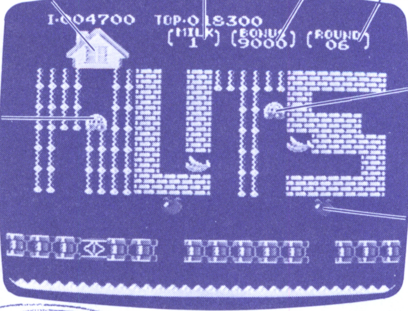


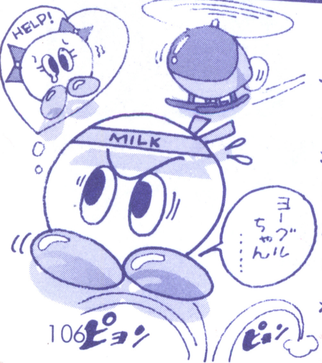



ナッツや飛行船のぼう害にめげずに、フルーツを取ってヨーグルを救え！

# ナッツ&ミルク

4,500円
ハドソンソフト

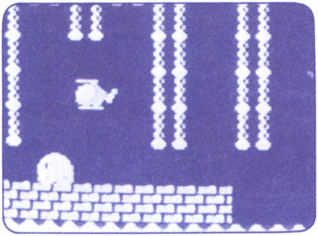



フルーツを全部取って、恋人のヨーグルちゃんを助けに行くんだ。でも、ナッツや飛行船がじゃまをする。おまけに、スプリングの2段とびをしなければ渡れないところも出てくるよ。でも、くじけちゃいけない。ヘリコプターが味方になってくれるし、ボーナスラウンドだってあるからね。



## 1 ヘリコプターは味方、飛行機は敵!!

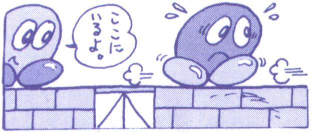


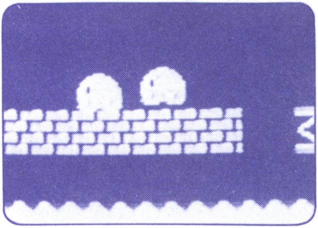


ヘリコプターにふれると500点。飛行船にさわるとアウト。

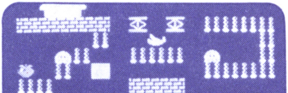


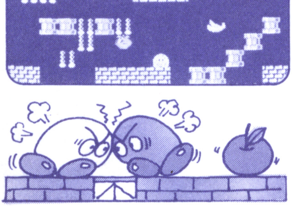
## 2 ナッツをひきよせてから、反対側に逃げよう



### 楽しいエディット機能

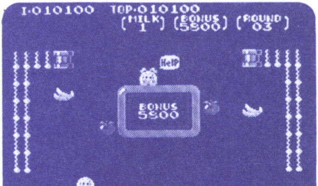




自分で新しい面を作れるぞ。Ⓑボタンと十ボタンでキャラクターと位置を決めよう。



## 3 あせらず取りまくれボーナスで高得点!!



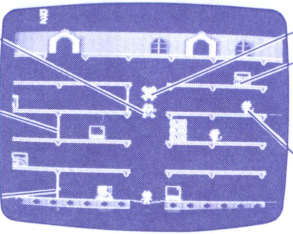

ボーナスラウンドでは、フルーツを取りまくろう。早く全部取ると高得点が出るぞ。10種類もあるけど、敵はいないので、あせらず集めよう。




## ドアをフルに使って、ニャームコたちから品物を取り返そう。

# マッピー

4,500円
ナムコ




**フレッシュポリスのマッピーは、ニャームコたちが持っていった品物を取り返すのが仕事。猫たちをうまくかわそうぜ！**



### 1 必勝!! ドアダッシュ!!

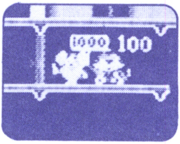


近くに敵がきたら、ドアを閉めて気絶させよう。タイミングがいのちだぜ！



### 2 ニャームコがいる宝をねらえ!!

ニャームコがかくれている宝を取ると、さらに1000点プラスされるよ。






### 3 ご先祖様を出すな!!




ニャームコたちを早く退治しないと、無敵のご先祖様が追いかけてくるぞ。



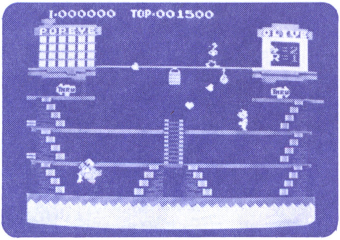

ブルートなんてコワクない！　ホウレン草を食べてハートを集めよう。

# ポパイ

4,500円

任天堂

オリーブが落とす物をひろい集めるんだ。でも、ブルートが、ビンを投げたりしてじゃまをする。タルを落として反撃だ!!




## 1R（ラウンド）

**ブルートが立ちどまったら注意!!**

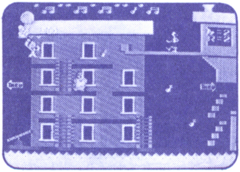
ビンにはパンチで対抗しよう。

**ホウレン草でパワーアップ!!**

ブルートをノックアウトだ。

## 2R（ラウンド）

**スイーピーにタッチ!!**

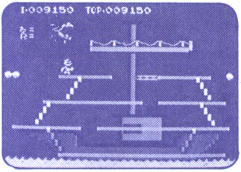


ジャンプ台にとびおりて、スイーピーにタッチしよう。500点プラスされる。

<パワーアップのときは1000点>

## 3R（ラウンド）

**バーナードをやっつけろ!!**



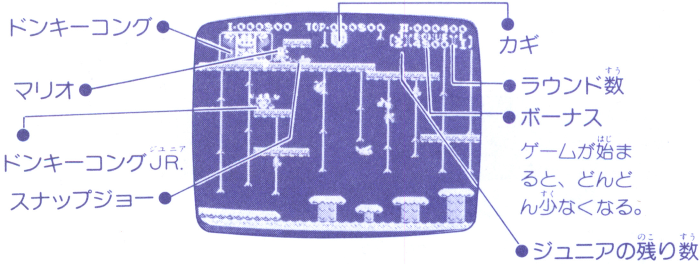

飛んでいるバーナードは、パンチでやっつけよう。1000点のボーナスだよ。




ＪＲ.よ！　フルーツを落としてカギを取り、ドンキーコングを助けるんだ。

# ドンキーコングJR.

4,500円
任天堂



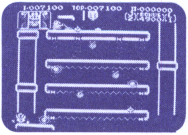

**ツルやクサリを登ったり、ジャンプしたり！ オリに閉じ込められているドンキーコングを救うのだ。上下から敵がくるぞ。**

## 1 敵の上にフルーツを落とせ

ニットピッカーの上にフルーツを落とすと800点プラスだ。




## 2 動きのパターンを覚えよう



スパークの動く速さは一定だ。通りすぎた後に渡ればＯＫ。

## 3 カギの押し上げ方がカギだ

カギを２ついっしょに押し上げると、早くクリアできるよ。



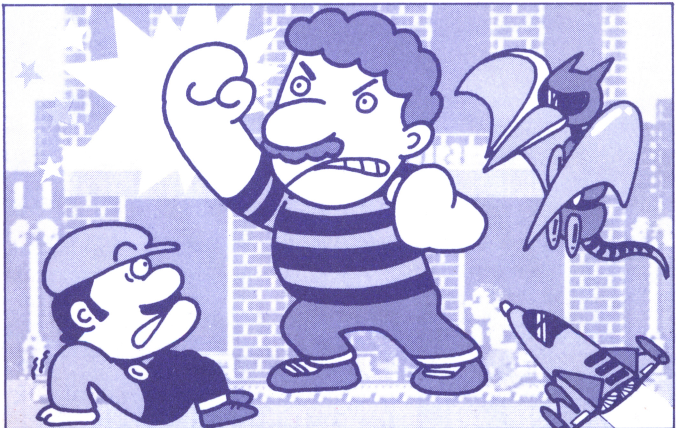
FAMILY COMPUTER™

# やっつける

| | |
|---|---|
| エクセリオン | アーバンチャンピオン |
| ギャラクシアン | マリオブラザース |
| ギャラガ | ドンキーコング3 |


必勝(ひっしょう)ポイント


基本(きほん)テクニック

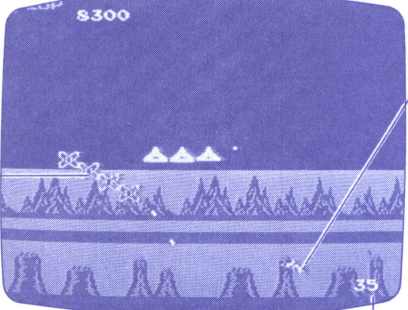





ファイターＥＸを操り、にっくきゾルニ軍をやっつけろ！

# エクセリオン

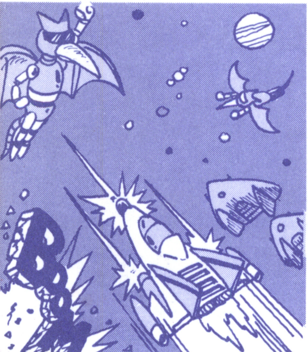
4,500円
ジャレコ




●ファイターＥＸ
きみが操縦する最新鋭迎撃機。搭載兵器は、「デュアルビーム」と「シングルビーム」だ。

●クリスター
敵

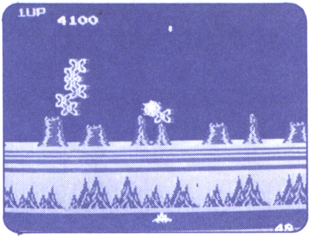
●シングルビームの残りの数



友好関係にあった「ゾルニ」に攻撃を受けた惑星「エクセリオン」。この星を救うべくファイターＥＸは飛び立った。敵は、７パターンにわかれて襲ってくる。なかでも４面ゾラは強敵、ビームを４発当てて１機落とせるというシロモノ。しかし、これをクリアすればボーナスステージだ。



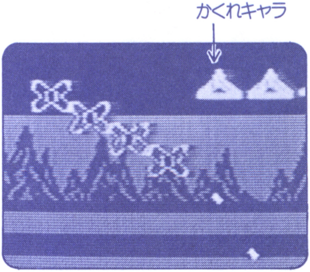
## 1 クリスターは、シングルビームを使って連続的に撃て!!




山岳地帯に突如出現したゾルニ軍のクリスター。かなりの速さで飛んでくるが、1列になっているのでシングルビームでたやすく撃ち落とせる。的確に当てないと、シングルビームはすぐなくなってしまうぞ。ムダ撃ちに気をつけよう。



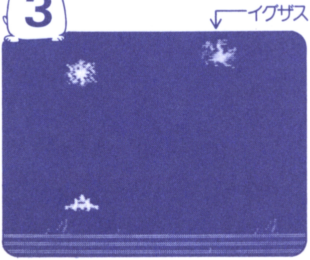
## 2 無キズでガンバッていると、出てくるかくれキャラ!!




1機もやられずガンバッていると、不意に現れるかくれキャラ。点数にはあまり関係なく、ランダムに出てくる。1面に出てくるかくれキャラは、7面のデルタフライ。こいつをやっつけると、10000点以上も夢じゃないぞ。



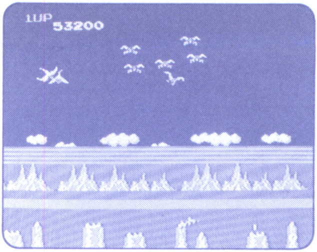
## 3 イグザスが出てきたら、次の画面へ行けるぞ!



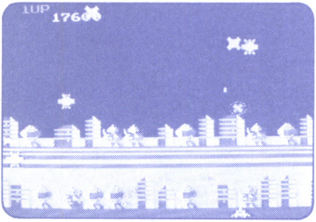

イグザスは、"次の面へ進むぞ"という合図だ。しかし、ここで気をゆるめてはいけない。残る1機に撃ち落とされて、あえなくゲームオーバーということにもなりかねない。むりに撃とうとせずに、逃げるのも1つのテクニックだ。




## サラマンダーは、デュアルビームを使うと効果的だ！




左から右へと編隊を組んで飛んでくるサラマンダー。動きをよんで、先まわりして撃ち落とそう。





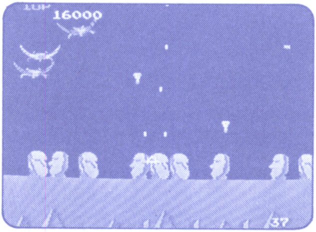


## マッドルアーの動きはまどわされやすいぞ

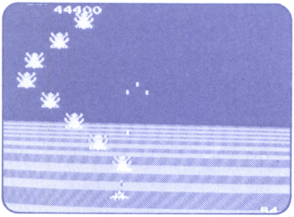
突然、空から現れるマッドルアー。動きがランダムなので、おちついてねらおう。慎重さがキメテ。




## ゾラは、4発撃ちこまないと死なないよ

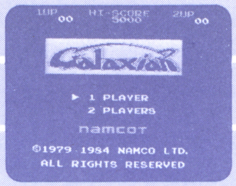



ゾラにはシングル、デュアルビームを使い分けてやっつけよう。敵のミサイルは戻ってくるので注意。




## ボーナスパターン!!

やった。ボーナスステージだ。ビームを撃ちまくれ。撃った分だけ、ビームがチャージされる。ここで十分補給して、後半のゲームにそなえれば7面クリアも夢じゃない。

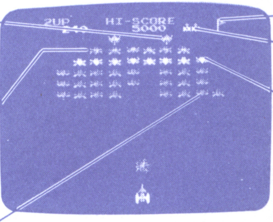



# エイリアンを引きよせてから撃てば、ギャラクシアン軍団に勝てるぞ。

# ギャラクシアン

4,500円

ナムコ




**隊長のイエローエイリアンがひきいる、ギャラクシアン軍団を撃ち落とすゲーム。4種類のエイリアンの攻撃は激しいぞ。**



## 1 敵にひるまずコントロール

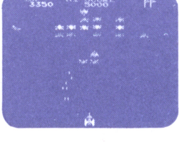



敵が攻撃してきたら、動きを読んで逆に動け。体当たりしてくる敵もいるので注意。



## 2 宙返り攻撃をよく見て撃つ

ボスとレッドはいっしょに攻めてくる。まとめて撃て。3つともしとめて800点。






## 3 4秒間休止をねらえ！




ボスを撃ち落とすと、4秒間敵の攻撃がやむぞ。この間に、一気にミサイル攻撃だ。

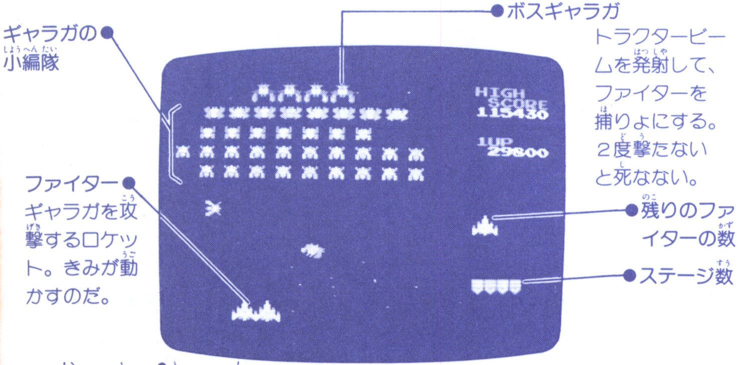


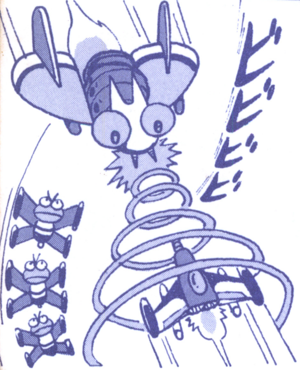

宇宙侵略ゲーム。昆虫型エイリアンのギャラガをファイターで撃ちのめせ！

# ギャラガ

4,500円

ナムコ



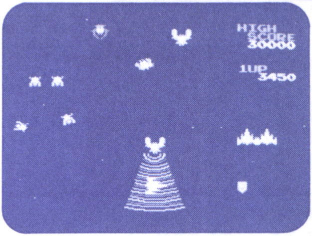



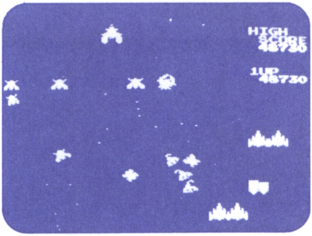

次々と襲ってくる正体不明のエイリアン"ギャラガ"を、スペースシップのファイターを使って撃ち落とそう。画面の上、左右から、不規則な動きをしながらまとまって襲ってくるぞ。ボス・ギャラガの動きにはいつも注意しよう。色が変わったり、特殊なビームを発射するよ。




## ボス・ギャラガの発射するビームにあたれ！

ビームを受けると、ファイターはボス・ギャラガのほりょになるが、飛行中のボスを撃ち落とすと、デュアルファイターになれるよ。







## 分裂したギャラガは、すかさず、みんな撃ち落とせ！

ときどき、ギャラガは3つに分裂する。これを全部撃ち落とすと、思わぬ得点になる。あせらずに連射しよう。



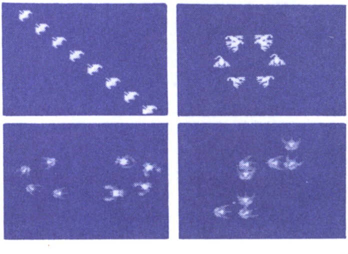

## デュアルファイターでパーフェクトをねらえ！

チャレンジステージでは、敵は攻撃してこない。デュアルファイターで撃ちまくれ。パーフェクトも夢じゃないぞ。




### チャレンジステージで思わずビックリ！

ボーナスステージは、3面クリアするごとに出てくる。面が進むほど、エイリアンの動きが複雑になるよ。



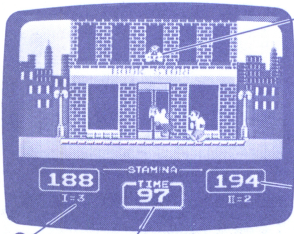



## 道の上でボクシング！相手をノックアウトしてマンホールに落とせ。

# アーバンチャンピオン

4,500円

任天堂




●植木鉢を落とす人 植木鉢に当たると、スタミナが5点減。

●スタミナ なくなると負け。

●残り人数

●残り時間 これが0になると、パトカーがきて、負けている(中央より端にいる)ほうが、つれていかれる。

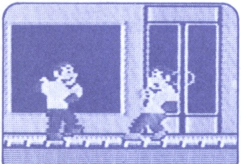
相手をパンチでノックアウト。3場面に勝ってマンホールに落とせば、見物人が紙吹雪でお祝いしてくれるよ。







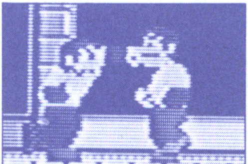
## 連続パンチが有効



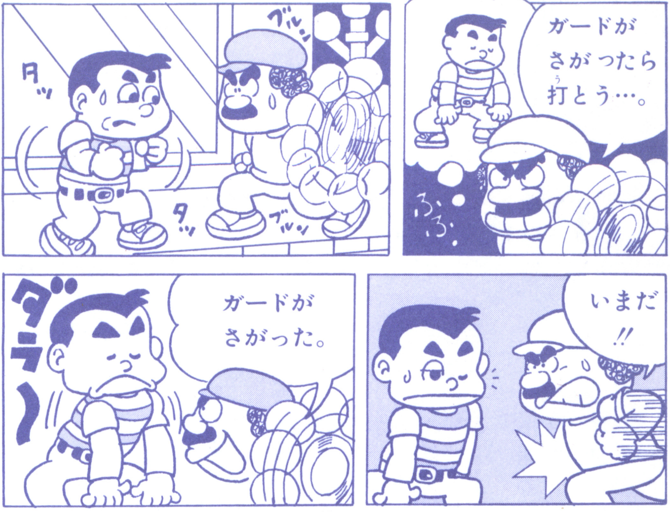
パンチを連続すると、相手の動きを封じることができる。その間にスキをうかがおう。

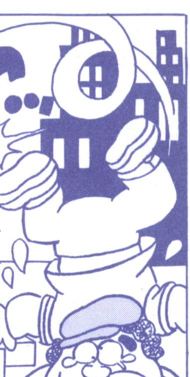



## ノーガードをねらえ



パンチは顔面とボディの2種類。ガードしていないほうを見分けてノックアウトだ！




**必勝用語その②**

相手が落ちてきた植木鉢に当たったときは、すかさず、パンチしよう。必ず倒れるはずだ。相手にスキができたら、Ⓑボタンで強力パンチだ〜〜っ!!



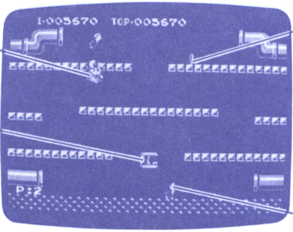

つついて、けとばして、カメ退治！　ついでに金貨もしっかり取ってこよう。

# マリオブラザーズ

4,500円
任天堂

マリオ

パワー床
これをパンチすると、画面全体の敵がひっくりかえる。




コイン
敵をやっつけると出る。これにさわると、得点がふえるよ。

カメさん

**敵の床下をパンチ１発！　気絶したら、けとばせ。ファイアーボールもパンチでつぶせるぞ。おじけづかないで立ち向かえ。**




## 敵はどんどん強くなる！

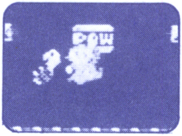


カメは、１回のパンチでひっくり返るが、カニは２回パンチしないとダメ。




## パワー床でみんな気絶だ！

これをパンチすると、敵が全部ひっくり返る。各ラウンドに３回有効だ。







## 10個のコインを全部取ろう



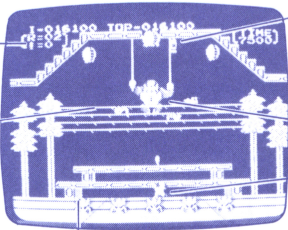

ボーナスラウンドでパーフェクトを取ると3000点もらえるよ。スコアが2000点をこえると１人追加。




# パワースプレーを取って、フラワーガーデンをドンキーコングから守れ！

## ドンキーコング3

4,500円
任天堂



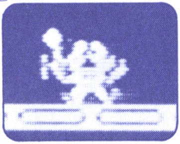

**スタンリー少年がドンキーコングやベスピーから花を守るゲーム。敵の攻撃をさけながらスプレーでコングを押し上げろ。**

### 1 花の持ち逃げに要注意！

ハチが花を奪ったら、巣に帰る前に撃ち落とそう。取り返せばボーナス点だ。




### 2 じゃまなハチを退治しろ！



コングばかり攻撃しているとベスピーのやりに当たるぞ。交互にスプレーしよう。

### 3 パワースプレーで逆襲！

コングを押し上げて、パワースプレーを手に入れよう。強い味方になるよ。



# 星座別　ファミコンゲーム・適性うらない

きみにピッタリのファミコンゲームは……!?
きみの星座で、適性ファミコンゲームをうらなってみたぞ!!

## おひつじ座
★3月21日〜4月19日生まれ★

きみは、ピンチになってもくじけない強い精神力の持ち主で、積極的な行動派タイプだね。**アイスクライマー**と**エキサイトバイク**をおすすめ。ちょっと、そそっかしい性格は、**五目ならべ**でじっくりと。



## おうし座
★4月20日〜5月20日生まれ★

自然の美しさに感動し、芸術的センス抜群のきみには**ゴルフ**だ。大自然をバックに芸術的ショットを見せてくれ。欲ばりな性格もあるぞ。**クルクルランド**で金かい探しを、**パックマン**でエサを食べよう。



## ふたご座
★5月21日〜6月21日生まれ

運動神経が抜群で、だれにも好かれるタイプ。チームプレーの**ベースボール**がピッタリだね。新発売の**サッカーゲーム**もいいぞ。ちょっと、調子がよすぎるところは**バルーンファイト**でキモでも冷やせ!



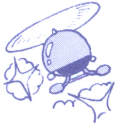

## かに座
★6月22日〜7月22日生まれ★

優しくてめんどうみのいいきみには、これしかない。**ナッツ&ミルク**だ。ミルクちゃんを大切にしてやってくれ。**ポパイ**も優しいぞ。ヒステリックな性格もあるので、**ホーガンズアレイ**ですっきりしよう。




## しし座
★7月23日〜8月22日生まれ★

勇敢で誇り高く親分肌のきみには、**バンゲリングベイ**、**ゼビウス**の超戦闘ゲームだ。勇敢に敵の基地を攻撃してくれ!! また、おおらかな性格だが、ガンコで寂しがりや。**ドンキーコング**そっくりだね。



## おとめ座
★8月23日〜9月22日生まれ★

ものごとを正確にとらえ、分析力にとんでいるが、とりこし苦労が多くて考えすぎるタイプ。**ピンボール**でもやってもらおうか。運を球にまかせてのんびりできるよ。あとは、**麻雀**と**4人打ち麻雀**だね。





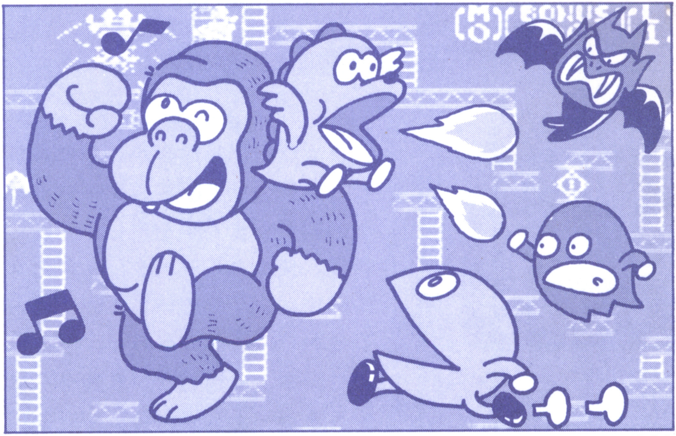

132ページに続きます。

# 走る

| | |
|---|---|
| クルクルランド | パックマン |
| デビルワールド | ドンキーコング |


必勝ポイント


基本テクニック

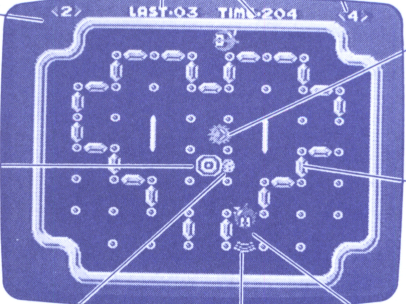


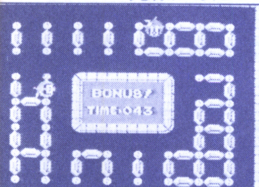



## クルクル回ると、かくれた金かいがいろんな形で出てくる不思議なゲーム。

# クルクルランド

4,500円
任天堂



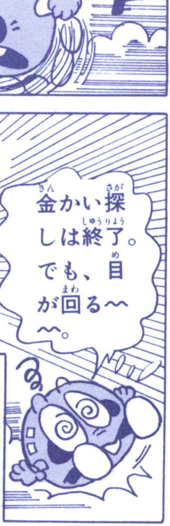




○ボーナス画面

ジャマ者ウニラもいないぞ。急いで回ろう。

ウニラが隠した金かいをグルッピーが見つけて回る。ターンポストの間をうまく手を出して回転しよう。クルクルランドは5色のグループに分かれていて、面によって金かいの形も違うので、形を覚えて効率よく動こう。5面クリアするとボーナス面が待っている。

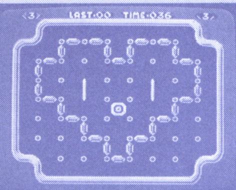
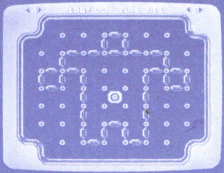
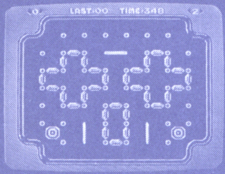
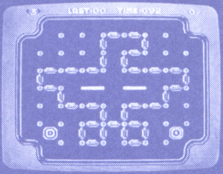
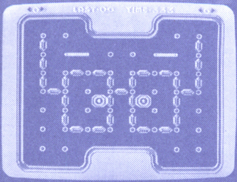
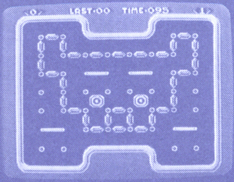
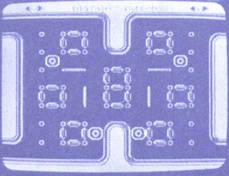
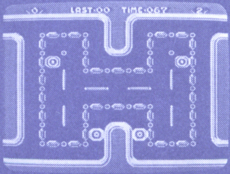
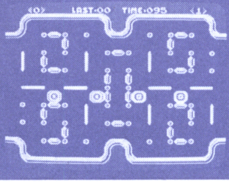
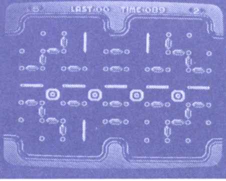




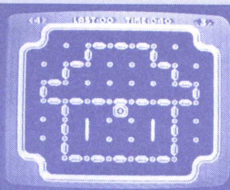
金かいを探している間に出てくるフルーツやボーナスフラッグを取れば得点アップだ。でも、ウニラが仕掛けたラバートラップに注意しろ。ぶつかると進行が逆になるぞ!!

## 5色のグループ(画面)に分かれ、それぞれのグル

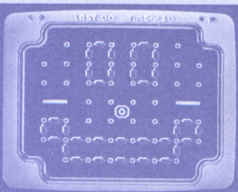
| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| ピンク | ハート |  | 人 |  |
| みどり | ピエロ |  | コンドル |  |
| あお | めがね |  | コアラ |  |
| むらさき | ホール |  | アルファベットのH |  |
| きいろ | フィギャー1 |  | フィギャー2 |  |

## ープに各4種類の形(全20画面)が現れる!!

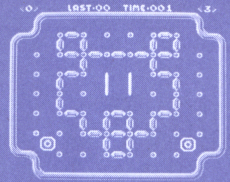
家



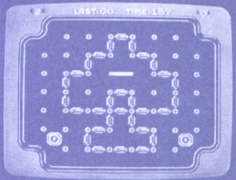
顔



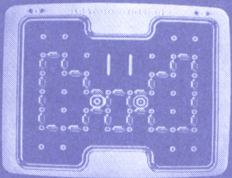
マウス



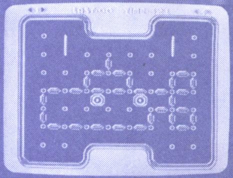
スペード



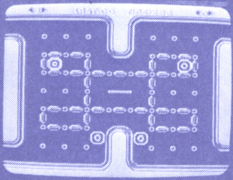
ちょうちょ



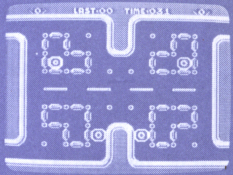
潜水艦



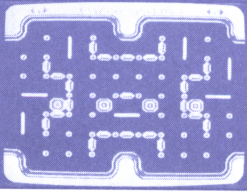
リボン



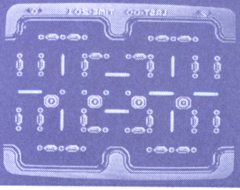
カギ



フィギャー3



フィギャー4






デビルワールドの迷路に迷い込んだタマゴンを悪者たちから守るんだ。

# デビルワールド

4,500円
任天堂

●画面が動いている方向

●タマゴンの残り数

●メダマン
タマゴンの敵

●デビル
指した方向に画面がスクロールする。



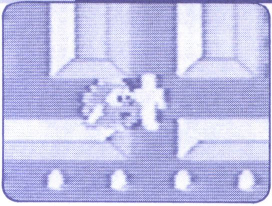

●十字架
タマゴンがこれを取ると、炎を吹いて強くなる。

●タマゴン
きみがコントロールするキャラクターだ。



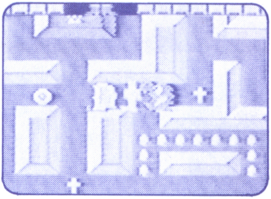

デビルの支配するデビルワールドは、画面がスクロールする迷路の国。ウロウロしていたら、子デビルやメダマンにやられてしまう。正義の味方の十字架やバイブルを手に炎攻撃で反撃だ。目玉焼きやソフトクリームが飛んできたら食べて、デビルワールドをタマゴンランドにしよう！

## 1 十字架やバイブルを取れば火が吹けるよ



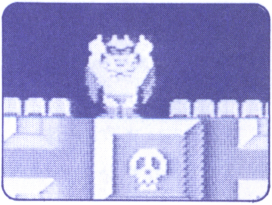
十字架やバイブルを手にすると魔力の源ボワボワを消せるし、炎攻撃でメダマンだっていちころさ。

## 2 状況を考えて、目玉焼きを食べよう



メダマンやボンボンに、炎をかけて目玉焼きにしてもすぐ食べてはいけない。食べるとそれだけ復活も早い。

## 3 デビルの指した向きに画面がスクロールする！



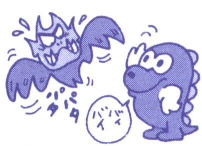
迷路は、いつもデビルの指した方向にスクロール。注意しないと、壁にはさまれてペチャンコだ。

### ソフトクリームを取れ！




各面にソフトクリームが3回出てくるので取ろう。800点だ。

### デビルがコウモリになったぞ！




2面クリアすると、デビルは魔力を失ってコウモリに！

### ボーナス面で、タマゴンを増やせ！



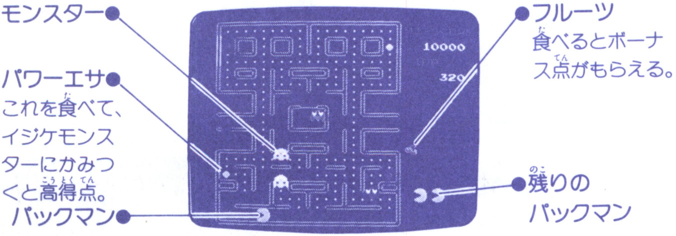

制限時間内にタマゴを見つけたら、タマゴンが1匹増えるぞ。




パワーエサを食べれば、モンスターだってエサになってしまうのだ。

# パックマン

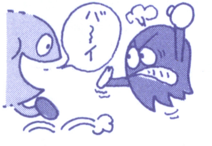
4,500円
ナムコ




**4匹のモンスターがパックマンを追いかけてくる。敵の裏をかいて、エサを食べつくそう。パワーエサで逆襲も可能だ。**

## 1 ワープトンネルを使おう

迷路の左右中央の道はつながっている。追われたら逃げ込め。




## 2 パワーエサは大切に食べろ



引きつけた敵を次々と食べるとボーナスが倍々に増えるよ。

## 3 得点の味がするフルーツ!?

ときどき、フルーツが出るぞ。必ず食べよう。高得点への道だ。

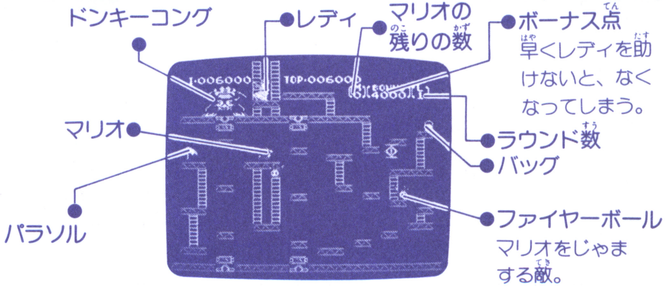





## タルを飛(と)びこえ、階段(かいだん)を登(のぼ)って、ドンキーコングからレディを救(すく)え！

# ドンキーコング

4,500円
任天堂




**ドンキーコングが投(な)げるタルやジャッキをうまくかわしながら、鉄骨(てっこつ)を登(のぼ)っていこう。レディが助(たす)けを待(ま)っているよ。**

### 1 タルをこわせば高得点(こうとくてん)！

タルは飛(と)びこえるかハンマーでたたいて登(のぼ)っていこう。



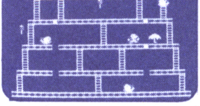
### 2 バッグとパラソルを取(と)ろう




ジャッキが通(とお)りすぎたときがチャンス。800点(てん)プラス。

### 3 ボルトをはずす順番(じゅんばん)は…？

おじゃま虫(むし)の攻撃(こうげき)を考(かんが)えて、ボルトは順序(じゅんじょ)よくはずそう。



# 星座別　ファミコンゲーム・適性うらない

〈このページ以外の星座は、122ページにのっています。〉

| | | |
|---|---|---|
| てんびん座<br>★9月23日<br>〜<br>10月23日生まれ★ | ズバリ!!　バランスのとれた性格のきみには、**アーバンチャンピオン**と**ワイルドガンマン**だ。バランスを保ってうちまくってくれ。また、"芸術の秋"の星だね。**F1レース**で芸術的な運転を期待!! |  |
| さそり座<br>★10月24日<br>〜<br>11月22日生まれ★ | ねばり強くてガンバリ屋。独占欲も強いね。**デビルワールド**でボワボワを取りまくれ。一方、怒ると猛烈に残酷になる星。**ダックハント**でダックを追いかけろ。あとは、**ドンキーコングJR.の算数遊び**だ。 |  |
| いて座<br>★11月23日<br>〜<br>12月21日生まれ★ | なんでも興味をもつタイプで、目標が決まればすごい集中力を発揮する星。**マッピー**でひたすらターゲット品物を、**マリオブラザーズ**で動物を追っかけてくれ。おしゃれ感覚もなかなか、**テニス**をどうぞ。 |  |
| やぎ座<br>★12月22日<br>〜<br>1月19日生まれ★ | しんぼう強くて細かいことを正確にやりとげる星。もう、これしかないね。**チャンピオンシップロードランナー**と**ロードランナー**だ。そして、大宇宙をバックに**エクセリオン**で敵の撲滅にあたってくれ。 |  |
| みずがめ座<br>★1月20日<br>〜<br>2月18日生まれ★ | 進歩的で化学的精神の持ち主。少し孤立的なところもあるが、とても自由を大切にするきみ。大宇宙で自由に孤独にひたってくれ。**ギャラガ**、**ギャラクシアン**、**フォーメーションZ**の大宇宙戦だーっ!! |  |
| うお座<br>★2月19日<br>〜<br>3月20日生まれ★ | 優しい性格で、正義感が強い。**ドンキーコングJR.**でパパの救出作戦にあたってくれ。フラワーガーデンでひたすらかれんな花を守る**ドンキーコング**もきみの役目。あとは、**ポパイの英語遊び**だね。 |  |

# FAMILY COMPUTER™

# スポーツ

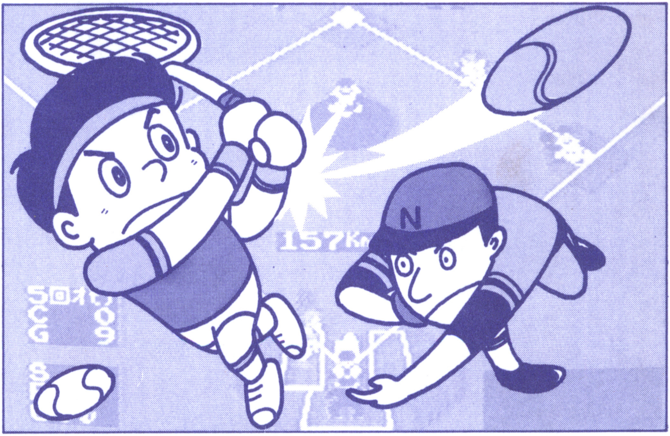
ベースボール

テニス

ゴルフ


必勝ポイント


基本テクニック

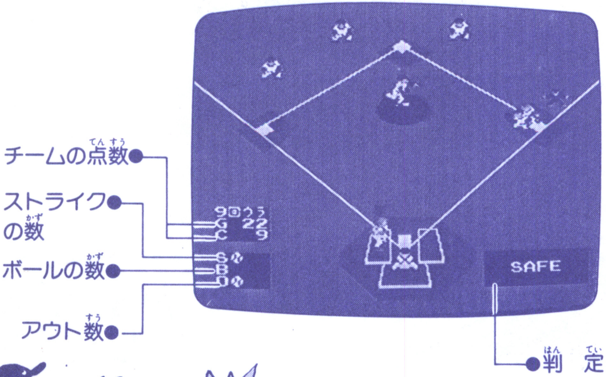





# 盗塁やけんせい球、バント にタッチアップ…みんなで きちゃう本格派野球ゲーム。

## ベースボール

4,500円
任天堂



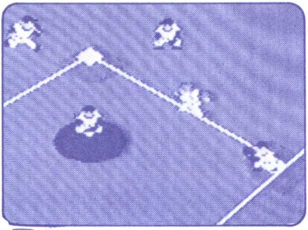




セ・リーグの6球団の中から好きなチームを選んでプレイボールだ。コンピュータとの対戦もいいけど、2人でやるともっと楽しいよ。バッターボックスに立つ位置を変えたり、球種だってカーブ、シュート、スローボール…いろんなタマが選べるぞ。




## 攻撃　ランナーが出たら盗塁しちゃえ

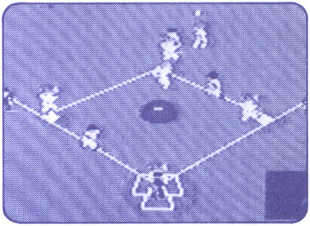


出塁したからといって安心してはいけない。少しでも多く得点しようと思ったら、キケンでも盗塁してみよう。ピッチャーの手からボールがはなれるタイミングが勝負。次の塁まで一直線だ。ただし、けん制球には十分気をつけよう。



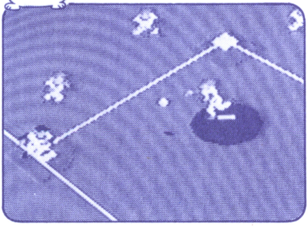

## 攻撃　フライが上がったらタッチアップのチャンス!!

凡フライを打ち上げてしまってもガッカリするな。ランナーは、自動的に自分の塁に戻るから、ボールがキャッチされたらタッチアップして、次の塁にスタートだ。三塁ランナーだったら……もちろん得点のチャンスだぞ。






## 守備　けん制球を投げて盗塁を防ごう!!



指をくわえて盗塁を見ていたら、試合には勝てないぞ。けん制球を投げて盗塁を防ごう。ランナーが走り出したら、キャッチャーは次の塁にすぐに球を投げろ。つねにランナーの動きを見ていないと、すぐに点を入れられてしまうぞ。

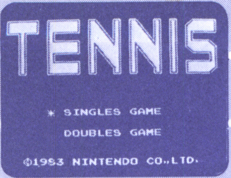
# 4 変化球は前に出て打て。バントもできるぜ。






**必勝用語その③**

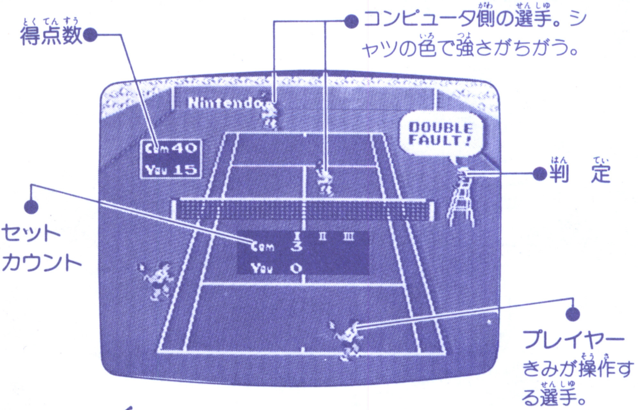
ホームランで大量得点をねらう。これも必勝ポイントの1つだ。ホームランを打つコツは、①バッターボックスに入ったらベースよりの前にかまえる。②ボールは十分にひきつけて左方行に引っぱるように打つ。この2つだ。

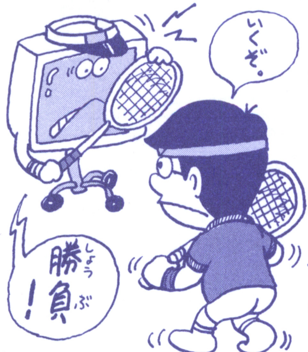



今やテニスもコンピュータとやる時代。シングルスもダブルスもできるぞ。

# テニス

4,500円
任天堂

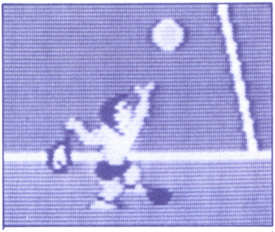


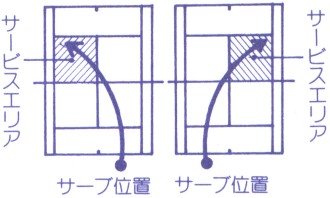




本格的なテニスをファミコンで楽しもう。シングルスはコンピュータと１対１、ダブルスは２人とコンピュータの対決だ。４ポイント先に取ると、６ゲームで１セットが終了。２セット先に取ったほうが勝ち。レベルは５段階だ。きみのスマッシュは第何レベル!?




## サーブはギリギリに！

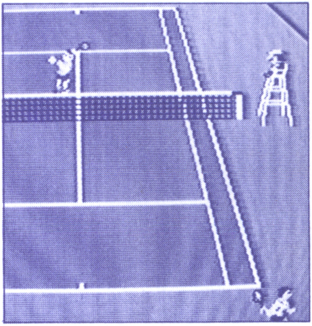





サービスエースをねらって、サーブはコートギリギリに打とう。するどいサーブは勝利への近道だ。




## ボレーの返球に注意！



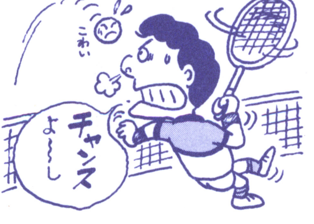
ネットぎわにきた高めの球は、相手がボレーを打ち返してくる。ワンバウンドさせて、まっすぐ返せ。





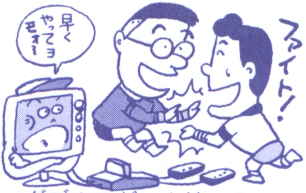


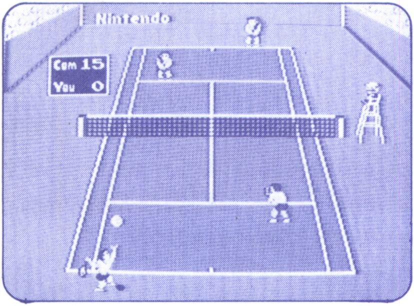
## コーナーをねらってスマッシュ！　体勢がくずれたときは、ロビングで時間をかせごう




ロブが上がったらスマッシュのチャンス。コーナーをねらって思いきり打とう。もし、打つ体勢がとれてなければ、またロブを返して時間をかせぐんだ。その間にコートのセンターに戻ってかまえよう。

# ダブルスゲーム

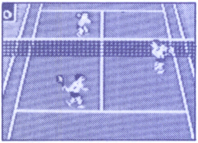



ダブルスゲームは、2人が組になってコンピュータと打ち合うんだ。2人がチームワークをかためて協力しないと、すぐに負けてしまうぞ。さあ、サービングプレイ。



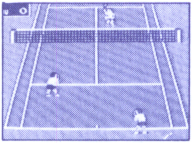

## 自分の動く範囲を決めておこう



前と後ろに分けて守りを固めよう。




## 対角線上のポジションで守備はバッチリ



対角線上に並んでいれば、むらのない守備だ。

## ■ テニス用語 ■

### ロブ

ボールを山なりに高く打ちあげて、返球すること。




### フォールト

サーブボールが相手コートのサービスエリア外に出てしまうこと。




### デュース

フォーティンオールになること。2ポイント連取すると勝ち。

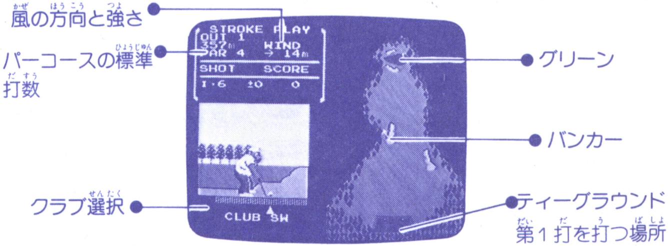





お父さんもビックリ！　ゴルフもここまできたか。もう、本物を超えてしまった…!?

# ゴルフ

4,500円
任天堂




1ホールから18ホールまで、海、池、川など、おもしろ難コースがいっぱい。さあ、スコアをどこまでのばせるか!!

## 1 風の強さと方向を考えろ！



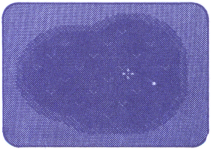

特に、10m以上の風だと距離と方向にかなりの影響がでるぞ。

## 2 バンカーのそばは要注意！

画面を見てだいじょうぶと思っても、方向をもう一度確かめて打とう!!




## 3 下りのラインは、慎重に！



−10をねらう人は、下りラインを絶対にはずすな。正確に読め。

# ファミコンゲーム 性格テスト

きみは、どんなゲームに向いているか？ピタリとあてちゃう。




| スポーツゲーム | 戦闘ゲーム | 爆笑ゲーム |
|---|---|---|
| きみは運動大好きの健康優良児。**テニス**がピッタリだ。ちょっと、そそっかしいところもあるぞ。**ゴルフ**で、じっくり落ちついてみよう。 | きみは体育よりも算数が得意。ちょっと消極的なところもあるが、１つのものに熱中するタイプ。**バンゲリングベイ**や**ゼビウス**で大戦場へ。 | きみは友だちも多いし性格も明るい。でも、ちょっぴりさびしがりやだね。**マリオブラザーズ**や**マッピー**などのゆかいなゲームがピッタリ！ |

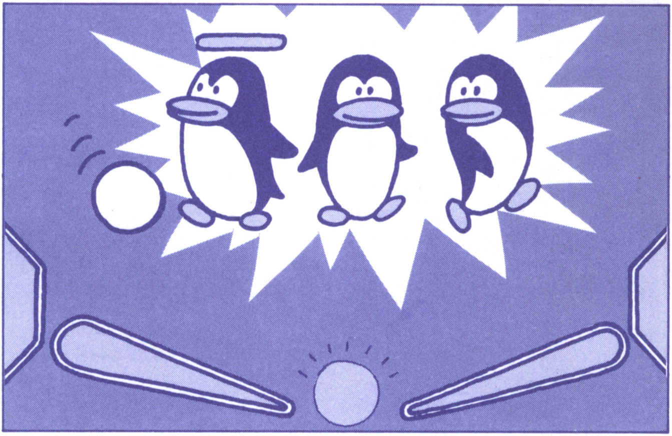
FAMILY COMPUTER™

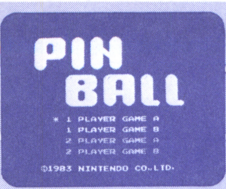
# テーブルゲーム

| | |
|---|---|
| ピンボール | 4人打ち麻雀 |
| 五目ならべ | 麻雀 |


必勝ポイント


基本テクニック

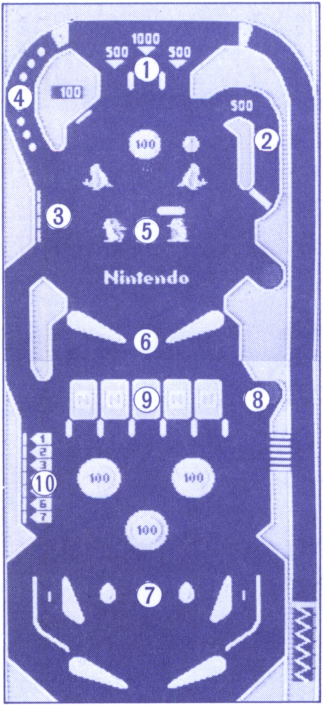





フリッパーでタマを返せば、ボールといっしょに楽しさがはじける！

# ピンボール

4,500円
任天堂

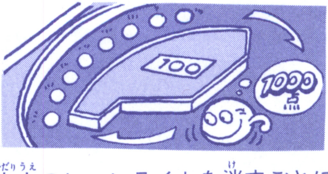



ゲームマシンの原点であるピンボールが、家の中でも楽しめるぞ！　フリッパーを操作するだけで、ルールを覚える必要がないから、すぐに遊べるよ。

①1000点の高得点ゾーン　②レーン　③ターゲット・1　④レーン・ライト　⑤スロット・ウインドウ　⑥アップポスト　⑦ヒヨコとタマゴ　⑧ホール　⑨カード　⑩ターゲット・2

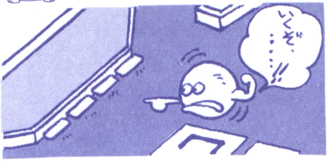



## レーンライトで高得点




左上のレーンライトを消すごとに100点、全部消すと1000点加算。

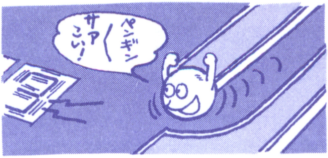
## 2 ターゲットをつぶそう




左上のターゲットは1つ100点。4つ消すとさらに1000点プラス。

## 3 レーンを通過させよう

レーンを通ると500点プラス。スロット・ウインドウが回る。




## 4 右上のターゲットに注目




スロット・ウインドウの数字がそろうと、ボーナス点。

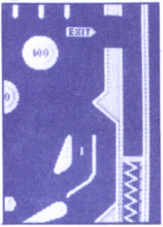
ペンギンだと、アップポストが出ている間に獲得した点が倍に。

## 5 ヒヨコをならべよう

タマゴに当てるとヒヨコになる。3羽ならぶとストッパーが出る。

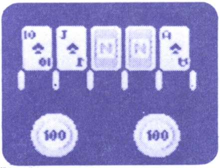



## 6 ふりだしにもどるには?



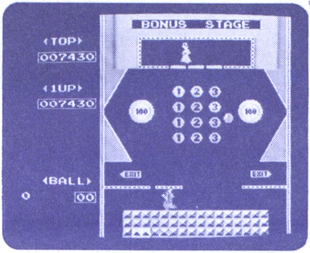

ターゲットを全部消すと、右上にEXITがでる。ここを通せば、タマはふりだしにもどる。

## 7 カードをうら返そう




ボールがカードの下のレーンを通過するとカードがうら返る。5枚全部そろうとアップポストが出て大量得点のチャンス!

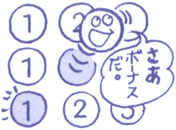
# 10000点のボーナスをめざしてガンバレ!!




B面の右上のホールに入ると、ボーナス面になる。レディをキャッチして、10000点!

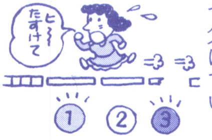
**1**

ビンゴランプにボールを通過させよう。




**2**

縦一列そろうごとに床が一つ欠けていく。



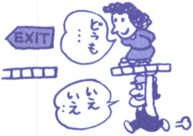

**3**

床が欠けるとレディが落ちてくる。



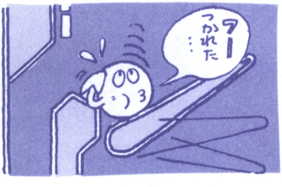
**4**

レディをキャッチ。出口まで運ぼう。

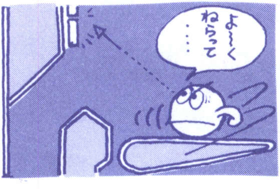


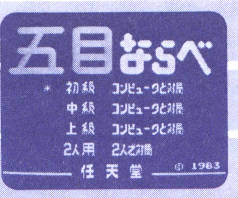

## ㊙フリッパー操縦法

ボールが落下してきたら、フリッパーをあげて、ボールを一度止める。




ボールを止められるようになったら、コースをねらって返球だ。

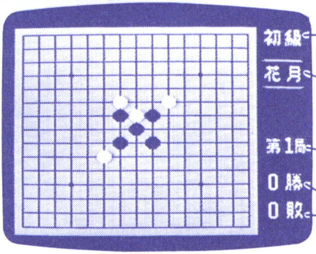





# コンピュータと対局して名棋士になろう。棋力に応じて対応してくれるよ。

# 五目ならべ

4,500円
任天堂




●級種
初、中、上級の３段階の難しさ。

●珠型
全部で19種類ある。

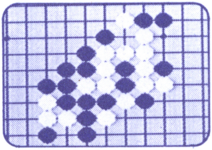
●局数
６局やると勝負がつく。

●勝負

初、中、上級の３段階の難しさで、コンピュータが対局してくれる。碁盤がわりに２人のプレイヤーが遊ぶことも可能。



## 1 四三をつくれば勝てるよ!!



先手、先手と攻めて四三や三三をつくろう。ただし黒番の三三、四四は禁じ手だ。



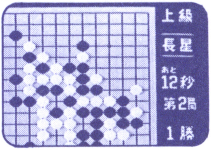
## 2 手筋を教えてくれる“初級”

初めて五目ならべをする人は、初級を選ぼう。手筋を点滅して教えてくれるぞ。






## 3 制限時間内に決断しよう!!




上級は、１手90秒で打たないと、自動的にゲームオーバーになってしまうぞ。



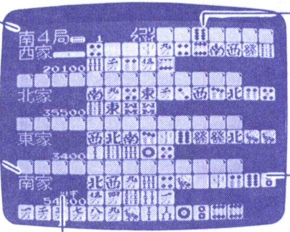

# ホンモノみたいな気分で打てる4人麻雀。もう、熱中しちゃいそう！

## 4人打ち麻雀

4,500円

任天堂

現在の場と何局目かがわかる。




ドラ

最下段がきみの位置だ。

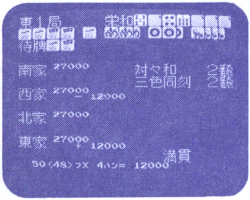
捨てハイ

リーチ、ポンなどの指定が出る。

ファミコンが、きみ以外の３人を担当してくれる。麻雀は、4人ゲームなので、これだと気分もグーンと盛り上がるぞ。



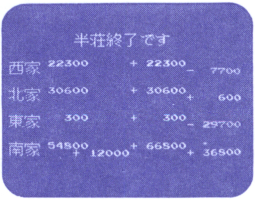

### 点数は自動計算！




だれかがアガると、全員の手ハイが公開され、次にアガリ役の計算をしてくれるので、ラクチン。




### 1回戦は半荘まわし




場回しは東南回し、８局で１回が終了。最後に持ち点の表示が出る。さあ、ファミコンに勝てるか？

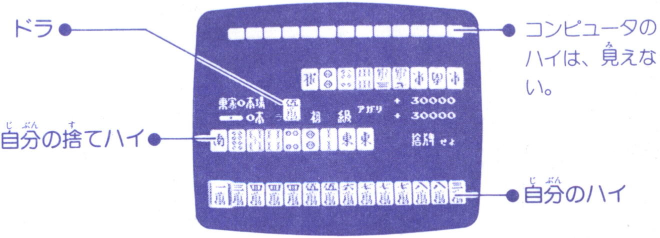



ファミコンとサシで勝負だ！ 入門者にもってこいの、シンプル麻雀。

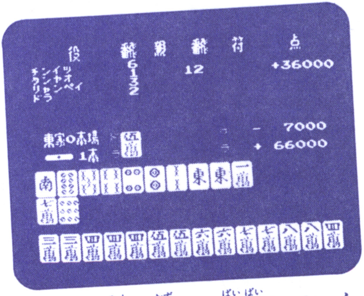
# 麻雀

4,500円
任天堂

麻雀はおとなのゲームだが、ファミコンだと、おとなもこどもも楽しくなってしまう。役や点の数え方を覚えよう。




麻雀は、14のハイを組み合わせてアガリの形をつくるゲームだ。3枚の組を4つと2枚の組を1つにするのが基本だが、2枚の組を7つにする方法なんかもある。なるべく、いろいろな役を組み合わせると、点が高くなるぞ。このソフトは、役と点数の数え方が表示されるので、ルールを覚えたい人にはもってこいだ。




基本点を役の数だけ倍々していくのが、麻雀の点数の数え方だ。



これからは、きみもガンマンになろう！
あれっ、悪漢が死なないぞ。
ピコピコ
あっかんべー
おっと、まった！それじゃ悪漢を倒せないぜ。
わあ、や、やめろ。
射てい距離２ｍ一直線で撃つんだ!!
ピピ
やられた！
さあ、きみもこのガンをもってファミコンに挑戦だ!!
悪漢をやっつけてスカッとしようぜ！

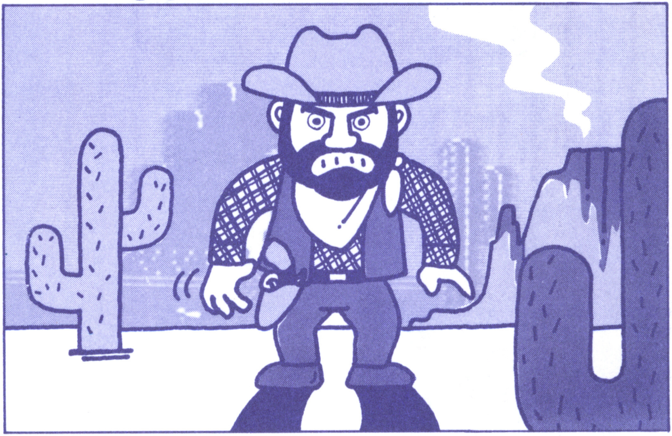
FAMILY COMPUTER™

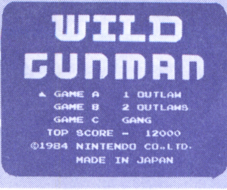
# ガンマン

- ワイルドガンマン
- ホーガンズアレイ
- ダックハント


必勝ポイント


基本テクニック



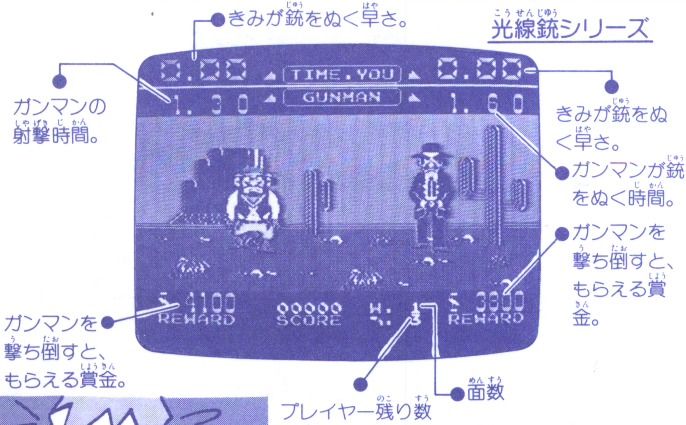


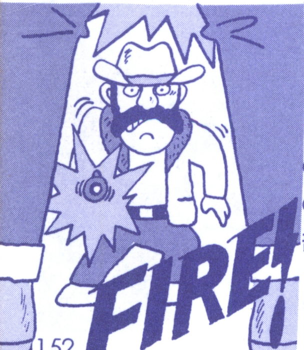

# FIRE！ 悪漢との早撃ちくらべ。西部一のガンマンになろう。

# ワイルドガンマン

4,500円
任天堂

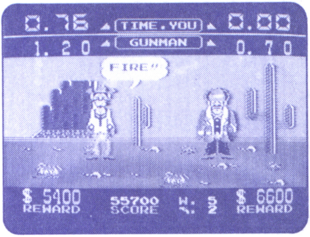
光線銃シリーズ



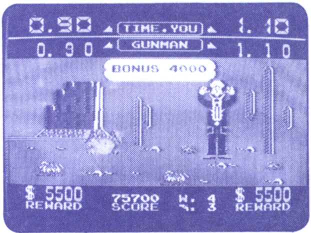

出てくる悪漢を光線銃で撃ち倒そう。「FIRE！」の合図でピストルをぬき、画面の上のGUNMANのタイムより早く撃たないと、きみの負けだ。撃ったタマは画面のどの部分に当たってもよい。ただし、ゲームBでは画面の半分、Cで6分の1とせまくなっているので難しいぞ!!

## 1 むやみに撃ったり、人相で悪者と判断してはダメ



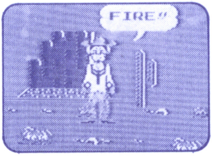

悪漢らしき者が出てきても、撃ってはいけない場合もあるのだ。それは、「FIRE!」といわないときだ。画面をよく見て撃たないと、ファウルになってしまうぞ。慎重にタマを撃て。

## 2 早く撃てば撃つほど、ボーナス点は高くなる




悪漢を撃ちぬけるようになったら、今度は、どれだけ早く撃てるか挑戦してみよう。悪者の射撃時間と、きみの撃つまでの時間との差がボーナス点になる。早く撃つほど得点が高いぞ。

## 3 合図があってから撃とう!!




「FIRE!」の合図があってから撃たないと、ファウルになってきみの負けだ。

## 4 早い方から順々に撃つ

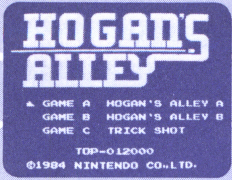
悪漢が2人になったら、射撃時間の早いほうをすばやく確認。早いほうから撃とう。




## 5 早撃ち悪漢の顔を覚えよう



悪漢5人のうち、このならず者がいちばんの早撃ちだ。まずは、こいつから撃て。

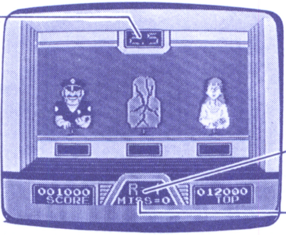



刑事の気分で射撃練習。
ギャングの標的だけを見分けて、すばやく撃とう。

# ホーガンズアレイ

4,500円
任天堂

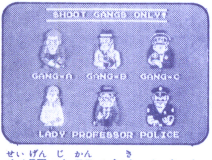
光線銃シリーズ




6種類の標的のうち、ギャングだけを時間内に撃ちぬこう。レディ、プロフェッサ、ポリスを撃つとミスになるぞ。



## 1 落ちついて相手を見よう！




制限時間が決められていても、あせって撃ってはいけない。ミスになりやすいぞ。



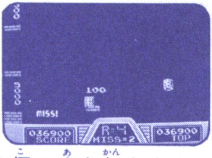
## 2 銃を早くかまえるのがコツ

ゲームBは、建物の間から標的が出る。パネルが表を向く前に銃をかまえよう。

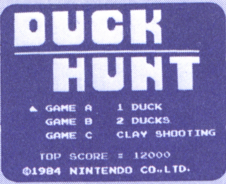





## 3 トリック射撃でうでをみがけ!!




5個の空き缶をまんべんなく撃とう。落ちそうになったらバーゲン台を使うのも１つの手。

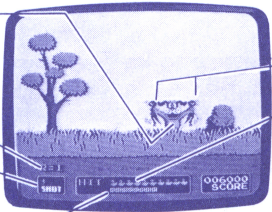



# ねらいをさだめてカモを撃て。キミの愛犬がつかまえてきてくれるよ。

# ダックハント

4,500円
任天堂

光線銃シリーズ




●犬
カモが撃ち落とされると、つかんでくる。

●ラウンド数

●シュート数
きみが、何発で撃ち落としたかが表示される。

●パスライン

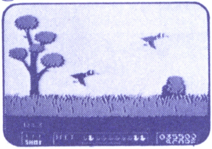
●ダック

●射撃数
10羽飛んでくるうち、何羽うち落とせたか表示される。

猟犬が草むらの中に飛び込んだら、ゲームのスタートだ。驚いて飛び立ったダックを、すかさず撃ち落とそう。



## 1 色によって得点がちがうよ



ダックの色によってボーナス点がちがう。赤、青、緑の順に点が高いんだ。



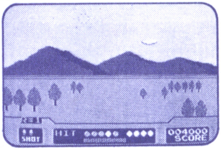
## 2 命中しないと犬に笑われる

3発撃っても命中しないと犬に笑われる。6羽撃ち落とせば、1Rはクリアできる。





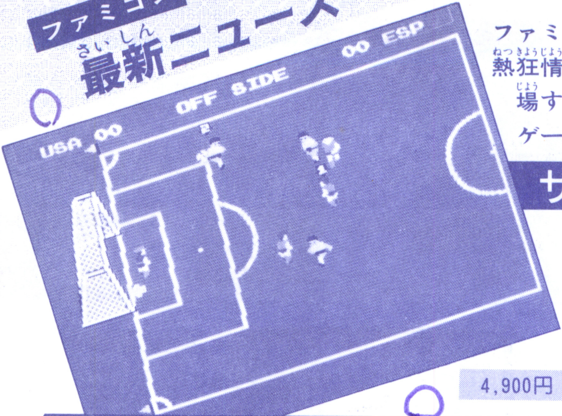

## 3 クレイ射撃だってOK




2個同時に発射されるクレイを地面に落ちる前に撃て。1Rは6個命中でクリア。

ファミコン

# 最新ニュース



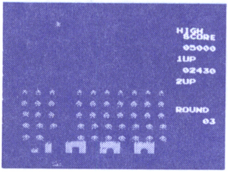

ファミコンファンに熱狂情報!! 続々登場するおもしろ新ゲームの紹介だ!!

## サッカー

キック、パス、シュート、なんでもできるぞ。

4,900円〈任天堂〉

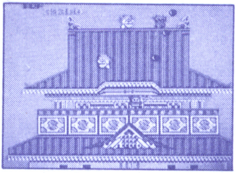
## スペースインベーダー




迫りくるインベーダーにナゴヤ撃ちで反撃だ。

4,500円〈タイトー〉

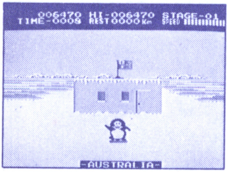
## 忍者くん



お城に侵入した魔物たちから宝物を取り戻せ。

4,500円〈ジャレコ〉

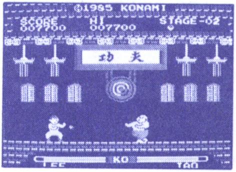
## けっきょく南極大冒険




アザラシやクレバスを避けながら南極旅行。

4,500円〈コナミ〉

## イ・アル・カンフー




チャーハン一族撲滅のため"李"は戦うのだ。

4,500円〈コナミ〉

FAMILY COMPUTER™

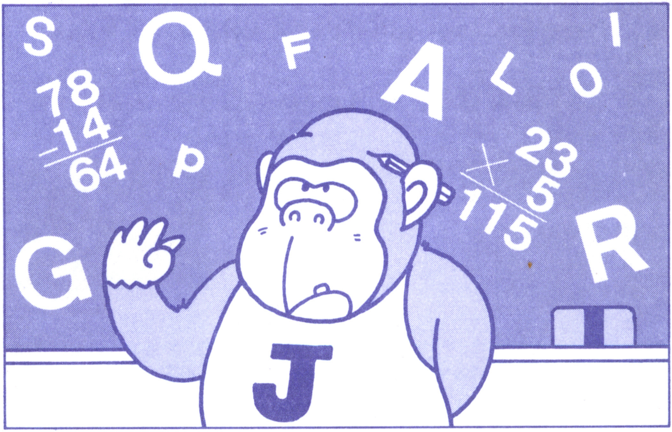
# 学習（がくしゅう）

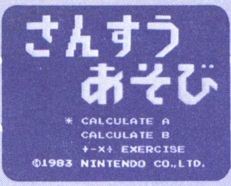
ドンキーコングJR.（ジュニア）の算数遊び（さんすうあそび）

ポパイの英語遊び（えいごあそび）


必勝（ひっしょう）ポイント


基本（きほん）テクニック



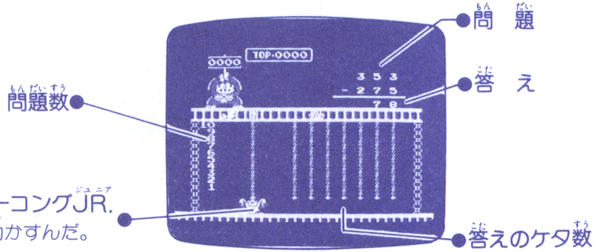



# JR.と学べば苦手な計算もスラスラ。＋－×÷、なにから挑戦する？

## ドンキーコングJR.の算数遊び

4,500円

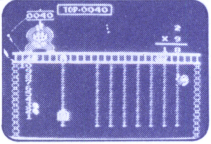
任天堂




ドンキーコングが示す数を、JR.がツルに登りながら集めたり、あてていく。ゲームと算数の勉強が一度にできるよ。



### 1 いそいで、正確に答えよう



エクササイズゲームは、答えが合っていても回答が遅いと満点は取れない。



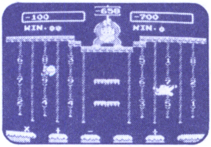
### 2 卵がきたら正解だ!!

出された問題に正解すると、卵が現れる。1000点満点目ざしてガンバレ。






### 3 リンゴを5つ集めると勝ち



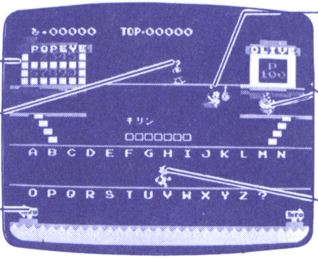
カリキュレイトゲームでは、対戦相手より早く正解するとリンゴがもらえる。




遊びながらスタディ・イングリッシュ！　単語を覚えて英語博士になろう。

# ポパイの英語遊び

4,500円
任天堂




**表示板**　問題数と、解答ができたかどうか表示する。

**オリーブ**　問題を出す。

**通りぬけできる標しき**

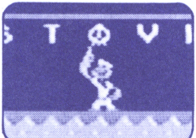
**スイーピー**　ポパイが10回まちがえると落下。

**ブルート**　ポパイがミスするとスイーピーをパンチ。

**ポパイ**　きみが操作するキャラクター。

**動物、国名、食べ物、科学、スポーツ、その他の6ジャンル。英単語のつづりを、アルファベットをさしながら覚えよう。**

### 1 アリャ、ドクロが出てきた！



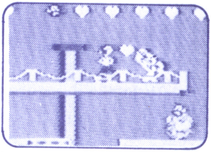
答えにない文字をさすと、ドクロマークになる。10回出すとスイーピーが落下。

### 2 文字を集めてデートしよう

ゲームBは、字数だけで単語を当てるんだ。母音をさすと正解が出やすい。



### 3 文字数だけで単語がわかる？



上から落ちてくる文字を拾って、単語を5つつくればオリーブとデートできるぞ。



トン
トン
ソフトで遊ぶのもいいけど、自分でゲームをつくってみない!?
お、おまえはベーシックマン。
ベーシックときくだけで、ジンマシンがでてくるんだ。
ボリ
ボリ
ベーシックといっても、難しいものじゃないよ。
ドテ…
でも……。
それが、いけないんだ!!
ポン
とにかく、さわってみよう。
ドド
やってみるか。

# 楽(たの)しい ファミリーベーシック™

ファミリーコンピュータ本体(ほんたい)にキーボードを直結(ちょっけつ)。さあ、ファミコンと友(とも)だちになろう!! コンドー博士(はかせ)のおもしろバッチリ入門講座(にゅうもんこうざ)。



# 準備はいいかな

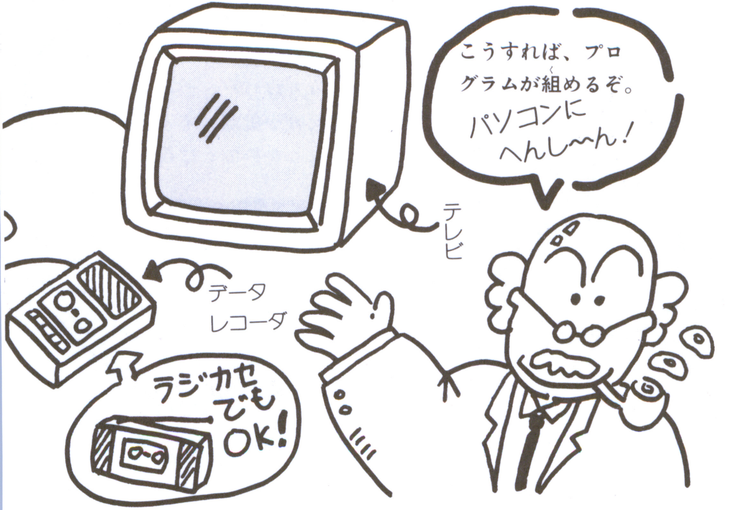



ファミリーコンピュータで、BASICを使うにはどうしたらいいのだろう。

ファミリーベーシックには、キーボードとBASICカセットがついてくる。このふたつをファミリーコンピュータに合体させれば、BASICでプログラムを組んだり遊ぶことができる。つまり、パソコンに変身するのだ。

さらに、自分で作ったプログラムを保存したり呼び出したりするためのデータレコーダを接続すれば、完璧だ。

# システムの名まえ




キーボードは、ファミリーベーシックに指示を与えるための装置だ。アルファベットやカナ、数字などを入力できる。キーボードから文字や数字を入力すると、いかにもコンピュータを操作しているという気分になるはずだ。

BASICカセットは、ゲームカセットと同じようにファミリーコンピュータに差し込んで使う。

データレコーダは、コンピュータ用のカセットテープレコーダのこと。モノラルなら、ラジカセでもかまわない。

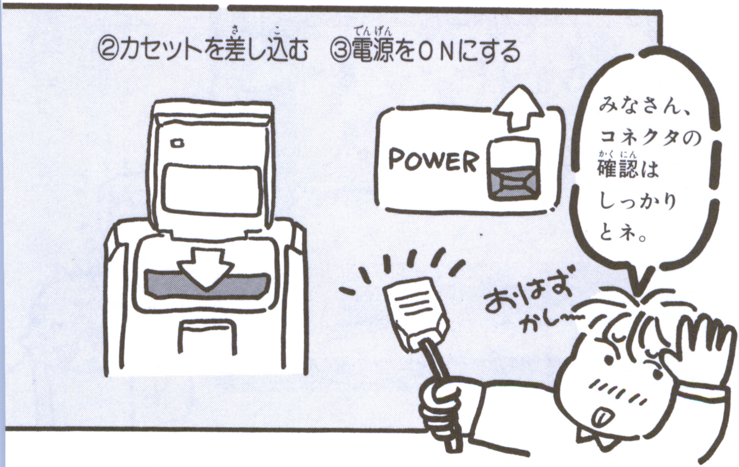
# コンピュータを呼び




キーボードのコネクタは、ファミリーコンピュータの前面にあるコネクタ（エキスパンドコネクタと呼ぶ）に差し込む。ギュッと奥まで差し込もう。コネクタは上側が広がっているから、反対向きには差し込めないよ。注意しよう。

つぎに、BASICカセットをファミリーコンピュータのカセットコネクタに差し込む。これは、ゲームカセットを差し込むときと同じ。機能を強化した別売のファミリーベーシックV3を持っているなら、V3を差し込んでもいい。

# 出そう——●接続と電源ON

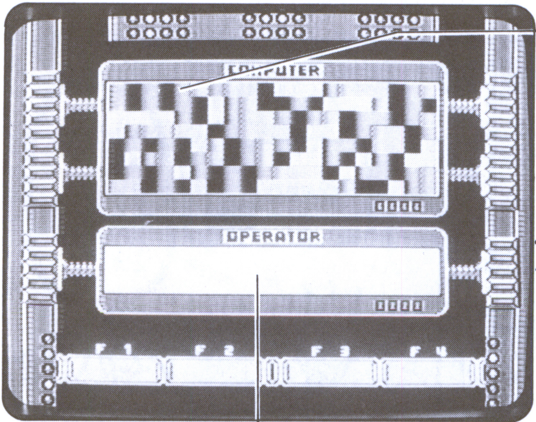



準備が整ったら、コンピュータの電源をONにする。

ゲームのときと同じように、テレビとファミリーコンピュータの電源スイッチを入れよう。画面には、コンピュータのカラーパネルが表示されるはずだ。

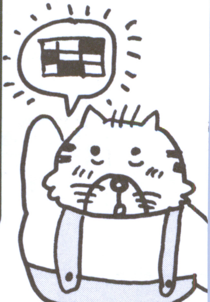
もし、画面全体が緑一色か青一色になるだけで何も表示されないようなら、キーボードのコネクタがしっかり接続されていないはず。もう一度、コネクタを差し込みなおし、電源スイッチを入れ直そう。

# コンピュータを動作




ここに、コンピュータのメッセージが表示される。

コンピュータは、きみの命令を待っている。



コンピュータのスイッチを入れると画面が表示される。

画面中央で、赤、青、緑の点滅をくりかえしている部分がカラーパネルだ。コンピュータは、ここからメッセージを送り出してくる。カラーパネルの上には「COMPUTER(コンピュータ)」と表示されているね。

その下の、水色のパネルがきみの命令を伝える部分だ。「OPERATOR(オペレーター)」とは、操作する人のこと。つまり、きみのことだ。

# させる—•キーボードにふれる



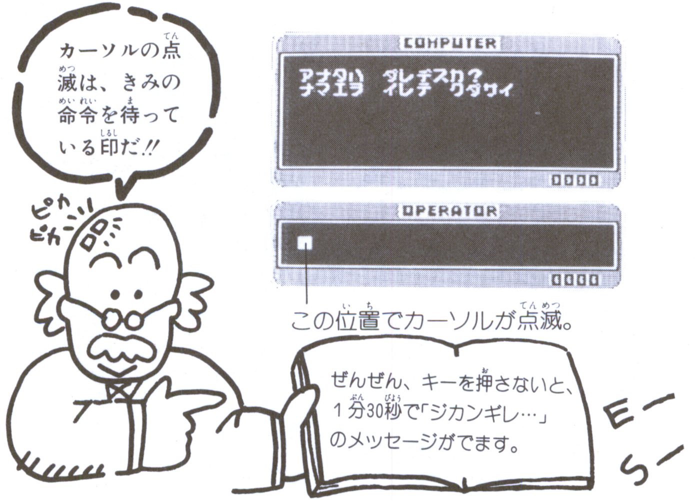

でも、黙って見ていても何も起こらないよ。カラーパネルが点滅し、ときどきピコピコという動作音が聞こえるだけだ。

実は、コンピュータは何もしていないのではなく、きみが命令を与えるのを待っているのだ。キーボードのどのキーでもいいから押してみよう。

**「ワタシハ　ファミリーコンピュータ　デス」**

と、コンピュータがメッセージを送ってくる。いよいよ、コンピュータが動作を開始するわけだ。

# 名まえを知らせる




コンピュータの動作は、

**「アナタハ　ダレデスカ？」**

**「ナマエヲ　イレテ　クダサイ」**

という表示を残して、いったん止まってしまう。後は、ププププ…という動作音が続くだけ。しばらくそのままにしておくと、**「ジカンギレ　デス…」**というメッセージが現れ、最初の画面に戻ってしまう。その前に、きみは自分の名前をコンピュータに知らせなくてはいけない。

# ●アルファベットの入力



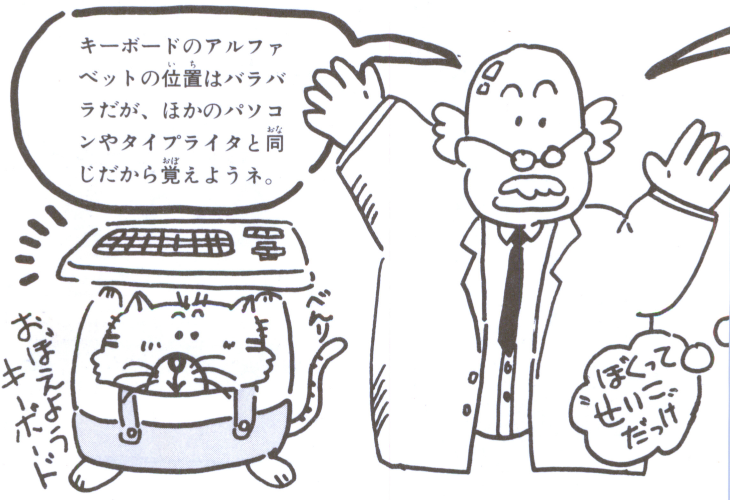

**「ナマエヲ　イレテ　クダサイ」**

という文字がカラーパネルに表示されているときに、オペレーター用のパネルをよく見ると「■」が点滅している。これは、カーソルといって、コンピュータが命令を待っているのだ。

そこで、キーボードから名前を入れていこう。たとえば、S のキーを押すとパネルには「**S**」が表示される。

「SEIKO」という名前なら、順番に、S E I K O と押せばいい。

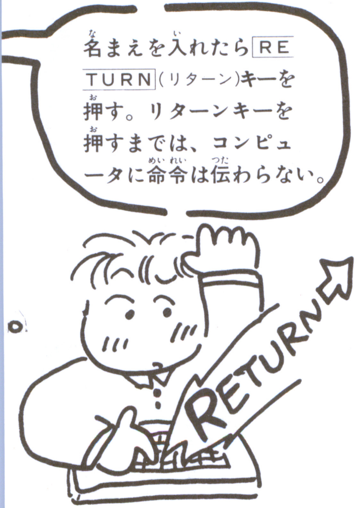
# コンピュータに指示を

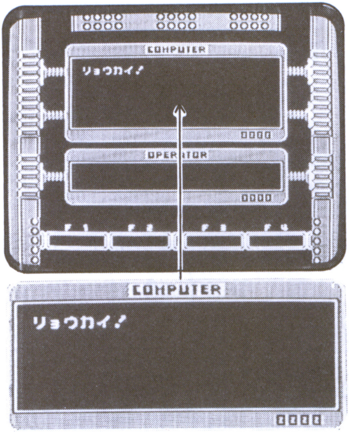



キーボードのアルファベットの位置はバラバラなので、自分の名前をさがすのはたいへんだ。でも、無意味に並んでいるわけではない。一般のパソコンやタイプライタのキーボードもこの配列だから、一度覚えてしまうと後は便利だ。

自分の名前を打ち込んだら、RETURN（リターン）と書かれたキーを押そう。このリターンキーは、命令をコンピュータに伝えるために必要なキーだ。このキーを押すと、はじめてコンピュータは命令されたことを理解する。

# 伝えるには――リターンキーの役割




コンピュータのあいさつだ。

リターンキーを押すと、

「リョウカイ!」

「アナタハ」

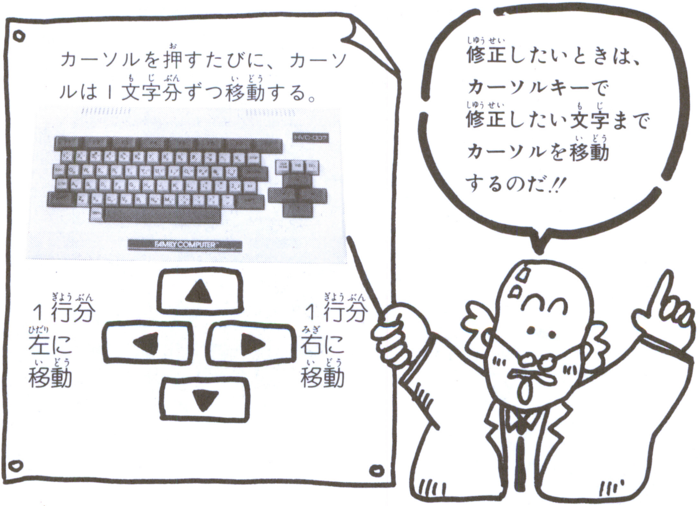
「SEIKO」

「サン　デスネ」

「サギョウヲ　カイシ　シマス」

というメッセージを送ってくる。これで、コンピュータは、きみの名前を覚え込んだわけだ。

# 文字を修正する❶



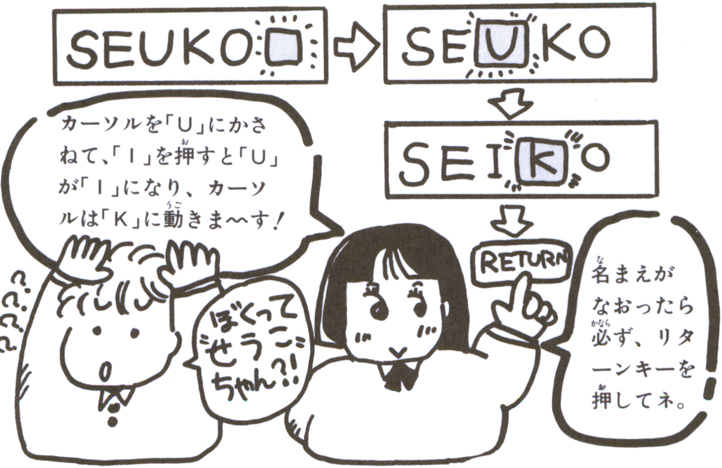

文字を、まちがえて入れてしまったときは、どうしよう。

名前の入力のときに、まちがえて、「SEUKO」と入れてしまったとする。３文字めの「U」を「I」に直さなくてはいけない。

こんなときは、キーボードの右端にあるカーソルキー ◁ ▷ を使う。それぞれのキーを押すと矢印の方向にカーソルが移動する。たとえば、カーソルを左に動かしたいなら ◁ を押す。

それでは「SEUKO」を「SEIKO」に直そう。

# ●カーソルキーの役割

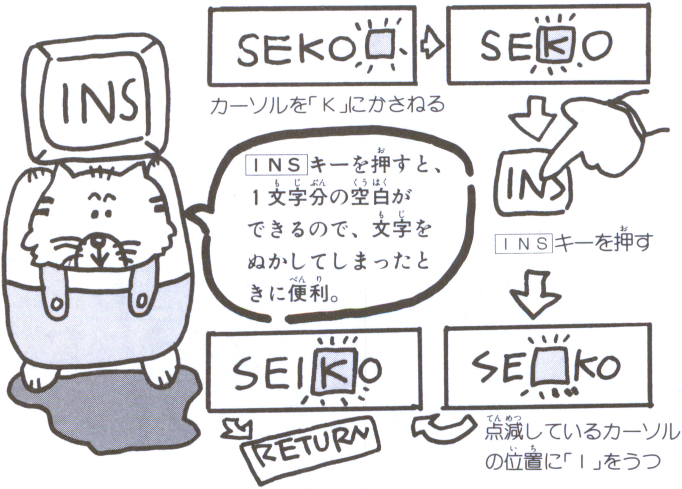



「SEUKO」の右でカーソルが点滅しているはずだから、◁キーを3回押して、カーソルを「U」に重ねる。「U」とカーソルが交互に点滅するはずだ。

そこで I キーを押せば、「SEUKO」は「SEIKO」に変わる。あとは、リターンキーを押せばいい。

つまり、文字を修正したいときには、修正したい文字の上にカーソルを重ねて、正しい文字に直せばいいわけだ。

# 文字を修正する❷



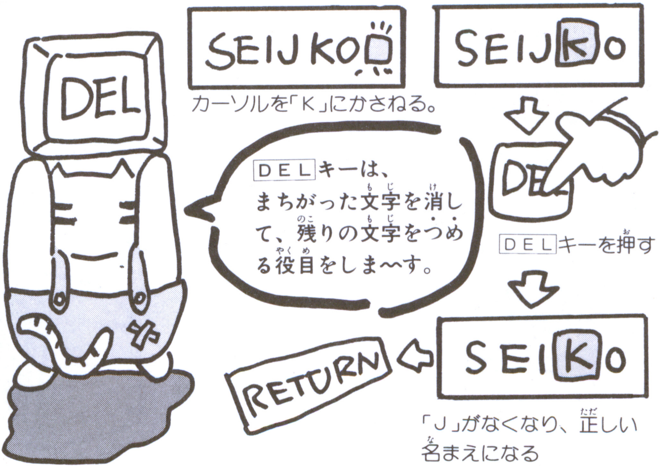

文字のまちがいにも、いろいろある。

たとえば、「SEIKO」を「SEKO」としてしまった場合にはどうしよう。「I」がたりないわけだ。

カーソルキーでカーソルを「K」まで移動し、「IKO」と書き直してもいいけれど、ちょっと面倒だ。

そこで、書き直すまえに、カーソルキーの上にある INS キーを押す。すると、1文字分の空白ができるので、そこに「I」を入れればいい。

# INSキーとDELキーの役割




逆に、「SEIJKO」とまちがえるときもある。こんなときには、カーソルを「J」まで戻して、「KO」と書き直すこともできる。今度は、「SEIKOO」と「O」が余ってしまうけれど、キーボードのいちばん下にあるスペースキーを押せば、最後の「O」は消える。

もっと便利な方法は、INSキーの隣にあるDELキー。カーソルを「K」に重ねてDELキーを押せば、「J」を消して自動的に残りの文字をつめてしまうのだ。

# カタカナで名前を




カナキーを押して、
カーソルの形を変える。




アルファベットはさがすのがたいへんだし、どうもローマ字はキライだという人もいるだろう。

そんな人はカナ文字で入力すればいい。アルファベットと違って、カナは50音順（アイウエオ順）になっているから、さがすのもラクだ。

カナ文字を入力するにはRETURNキーの下にあるカナキーを押す。すると、カーソルの形が「■」から「＿」に変わる。

# 知らせる――●カナの入力



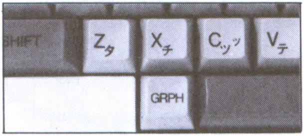

カーソルの形が「■」のときはアルファベット、「_」のときはカナになるから、文字を入力するときにはカーソルの形で区別がつく。カナをアルファベットに戻したいときには、もう一度カナキーを押せばいい。

続けてカナキーを押せば、「■」と「_」が交互に表示されるはずだ。試してみよう。

それでは、カナで自分の名前を入力しよう。最後にリターンキーを押すのを忘れずにね。

# 濁音や半濁音を入れる




濁音や半濁音も表示できる。

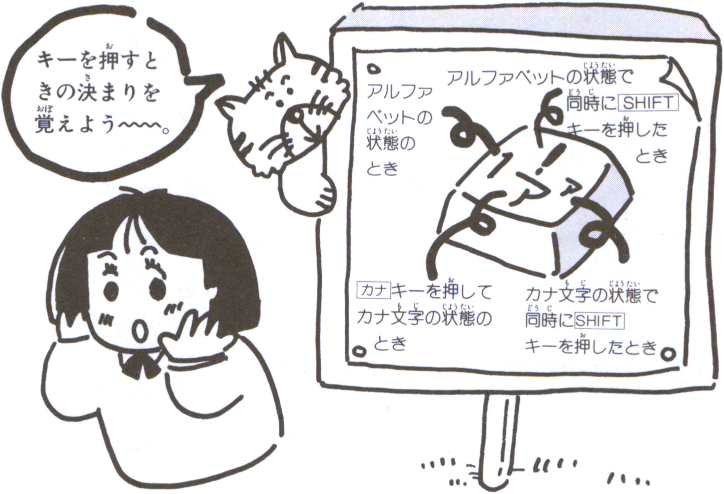
「タ」と GRPH キーを同時に押すと、「ダ」（濁音）になるの!! 「パ」「ピ」……のような半濁音は、SHIFT といっしょに押してね。

カタカナだと文字をさがすのがラクだから、名前の入力も簡単だ。そこで、どうせならフルネームで名前を入れることにしよう。**「マツダ　セイコ」**と入れてみることにする。

さて、**「マツダ」**の**「ダ」**はどうやって入れればいいのだろうか。キーボードに「ダ」の字はないからね。

濁音を入れたいときには、文字キーといっしょにスペースキーの左横にある GRPH （グラフ）キーを押せばいい。**「タ」**と GRPH キーを同時に押せば、**「ダ」**が表示される。

# グラフィックキーとシフトキーの役割




あとは簡単だね。姓と名前の間の空白はスペースキーを押せばいいし、名前のほうに問題はない。

半濁音やカタカナの小文字を表示したいときにも、ちょっとした工夫がいる。このときには、文字キーの左下と右下にあるSHIFT(シフト)キーのどちらかを押しながら文字キーを押す。

アルファベットのときに「!」や「?」を表示したいときにも、このシフトキーを使うのだ。

# コンピュータに命令




ファンクションキーを使えば、文字をさがす手間がはぶける。

名前を入力してリターンキーを押すと、コンピュータは名前を確認してから、

「"GAME　BASIC"ニ

シマスカ？」

と聞いてくる。

今度は、きみが答える番だ。

オペレーター用のパネルでカーソルが点滅しているから、命令を与えよう。

# する——ファンクションキーの役割




ここで使える命令は４つ。「**ハイ**」「**イイエ**」「**コンニチハ**」「**オワリ**」の中から選ぶことができる。

カナを入力できる状態にして、名前を入力したときと同じように文字をひとつずつ入れていってもいいのだけれど、ファンクションキーを使えばもっと簡単に入力できる。

画面の下を見ると、F１～F４に「**ハイ**」～「**オワリ**」までが割り振られている。「**ハイ**」と入力したいときには、キーボードのいちばん上にあるファンクションキーの F１ を押す。

# ボードで遊(あそ)ぼう




コンピュータのメッセージに答(こた)えて、ここでは、F3の「**コンニチハ**」を選(えら)んでみよう。

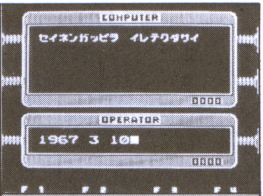
F3キーを押(お)せば、オペレーター用(よう)パネルには「**コンニチハ**」と表示(ひょうじ)される。リターンキーを押(お)すと、コンピュータからのメッセージがしばらく続(つづ)いた後(あと)、

「**ウラナイヲ　シマスカ**」

と聞(き)いてくる。どうやらコンピュータが、いっしょに遊(あそ)びませんかと誘(さそ)っているようだ。

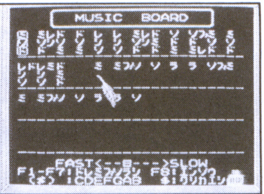
# ●各ボードの使い方

ウラナイ



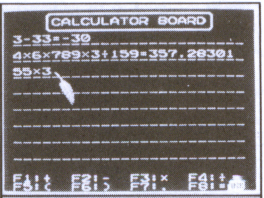

きょうの調子はどうかな。

ミュージックボード




作曲も自由自在だ。

カリキュレータボード




電卓がわりに使っちゃえ。

メッセージボード



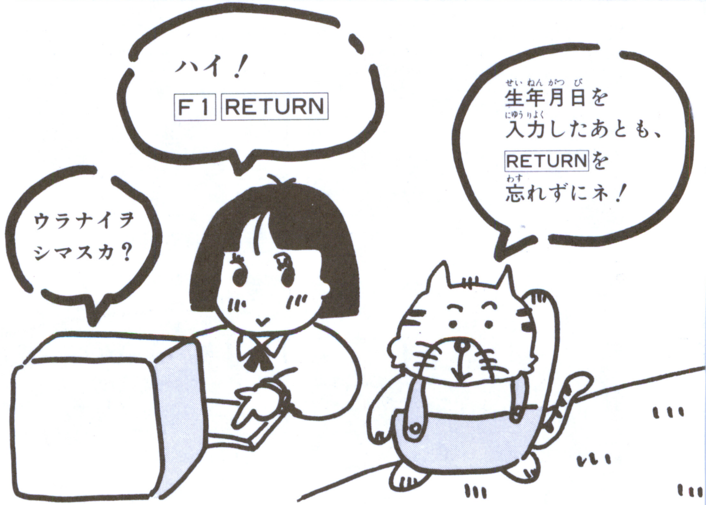

伝言板としても使える。

実は、ファミリーベーシックには、BASICだけでなく簡単なソフトウェアが４つついている。「うらない」「カリキュレータボード」「ミュージックボード」「メッセージボード」だ。

どのボードも遊んで楽しいだけではなく、遊べばキーボードの操作練習にもなる。

そこで、BASICに入るまえに、キーボードに慣れるため、４つのソフトウェアを実行してみよう。

# コンピュータにうらな



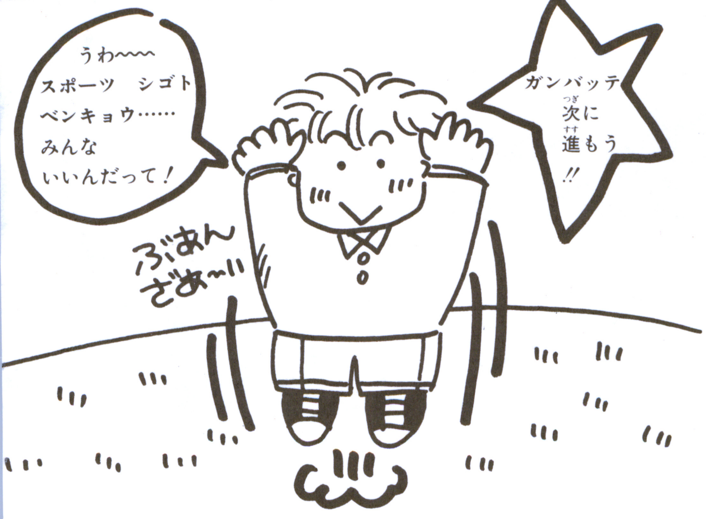

「ウラナイヲ　シマスカ？」

と聞いてきたら、「ハイ」と答えよう。F1を押してから、リターンキーだ。

つぎに、生年月日を聞いてくる。

数字を入れていこう。このとき、カナ入力の状態になっていると数字を入力できない。アルファベットの状態に戻しておく。数字の間は、空白をあければいい。昭和50年3月15日生まれなら「1975　3　15」と入力しよう。

## ってもらおう──●バイオリズムを調べる




つぎに、

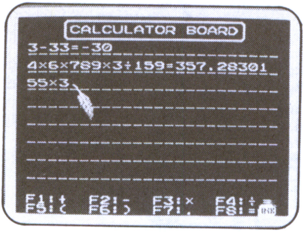
**「ウラナッテ　ホシイ　ヒニチヲ」**

**「イレテクダサイ」**

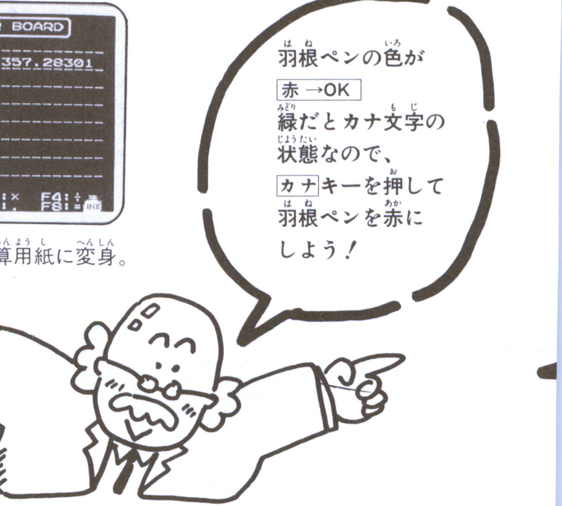
と聞いてくる。生年月日と同じように、空白で区切って数字を入れていく。

すると、うらなう日が生まれてから何日めかを調べ、ファンファーレを鳴らしながら、バイオリズムを基にその日の運勢をうらなってくれる。

# カリキュレータボード




コンピュータが計算用紙に変身。




うらないが終わると、コンピュータはGAME BASICにするかどうか聞いてくる。

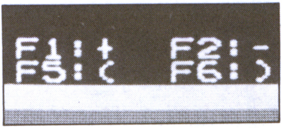
「**イイエ**」と答えれば、次はカリキュレータボードにするかどうか聞いてくる。計算ボードのことだ。よし、カリキュレータボードに挑戦しよう。

計算をする前に、羽ペンの色が赤色かどうか確認する。緑色はカナ入力の状態を表している。つまり、数字が入力できないのだ。このときには、カナキーを押せばいい。

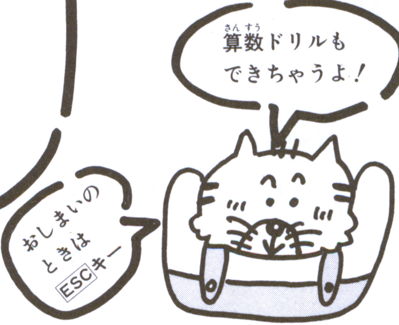
# を使おう ―― 電卓として利用する

画面の下の指示を見て、ファンクションキーを押そう。

F1 ――→ ＋
F2 ――→ －
F3 ――→ ×
F4 ――→ ÷
F5 ――→ (
F6 ――→ )
F7 ――→ .
F8 ――→ ＝




F1 なら、たし算だ。

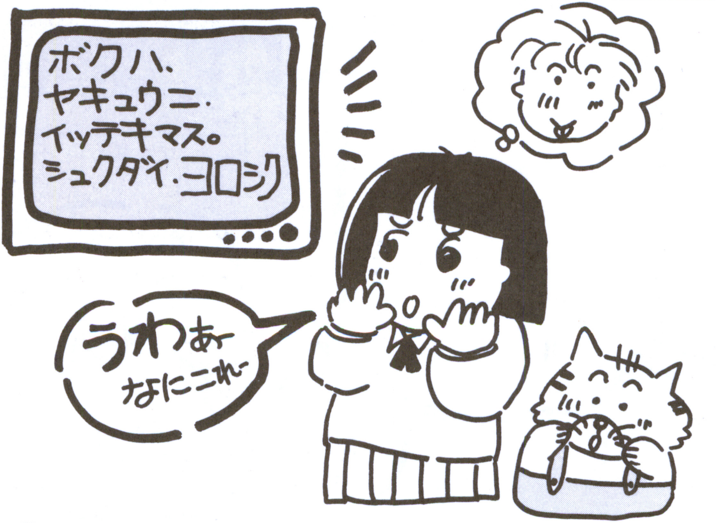



カリキュレータボードを使えば、いろんな計算ができる。もちろん、コンピュータが計算するのだから、人間と違って計算まちがいはない。

計算の途中も表示されるから、数字を入れまちがって計算ミスすることもないはずだ。「＋」「÷」「＝」などの演算子の入力は、ファンクションキーを使う。

カリキュレータボードを終わりたいときには、キーボードの左端にある ESC キーを押そう。

# メッセージボードを




カリキュレータボードが終わると、今度は、メッセージボードで遊ぶかどうか聞いてくる。

さっそく、メッセージボードにチャレンジだ。メッセージボードというのは、いわゆる伝言板のこと。メモリバックアップ機能を使えば、電源スイッチを切ってもデータを保存できるから、メモがわりに使えるのだ。

カーソルキーや INS キー、DEL キーを使うことができるので、文字を書き直すのも簡単。

# 使う——●メモがわりに使おう



メッセージを残しておこう。




カナ状態で、GRPHキーを押しながら文字キーを押すと、もようで文字を囲むこともできます。

カナの状態で GRPH キーを押しながら文字キーのいちばん上の段を押せば、簡単なグラフィックを描くこともできる。

画面全体を消して、最初からやり直したいときには、シフトキーを押しながら、カーソルキーの上にあるCLR/HOMEキーを押す。アッという間に画面がきれい（つまり、まっ黒）になる。

終わるときには、カリキュレータボードと同じように、ESCキーを押せばいい。

# カセットにデータを

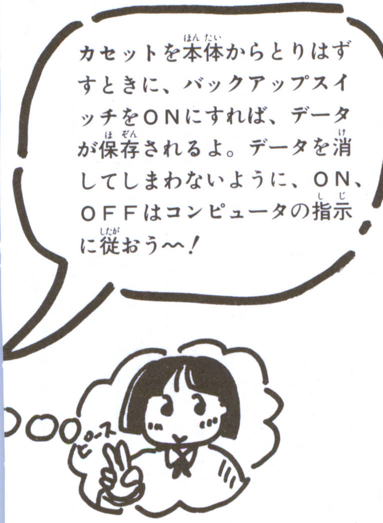



メッセージボードに書いたメッセージは、カセットに記憶させておけばとても便利。

用事があって出かけるときには、駅の伝言板のようにメッセージを残しておけるし、工夫しだいで、こづかい帳やお買物リストとして使うこともできる。

なお、カセットには、メッセージボードのデータだけでなく、カリキュレータボードやミュージックボードのデータ、BASICプログラムを保存することができる。

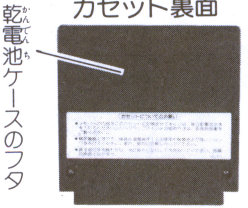
# 記憶させる——メモリバックアップの方法




カセット表面




カセット裏面




メモリバックアップを使うには、まず、カセットの裏面の電池カバーをはずして、単三乾電池２本を電池ケースに差し込んでおく。

あとは、カセットをファミリーコンピュータ本体から抜くまえに、バックアップスイッチ をONにすれば、データが保存される。スイッチのON、OFFは、そのたびにコンピュータから指示されるので、それに従えばいい。勝手にスイッチを操作すると、データが消えてしまうから注意しよう。

# ミュージックボード

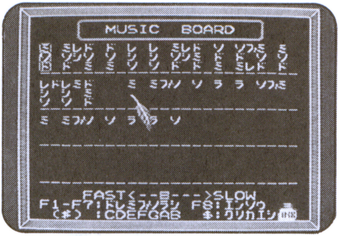



メッセージボードの次は、ミュージックボードだ。ミュージックボードの使い方を覚えれば、大作曲家やミュージシャンも夢ではない。

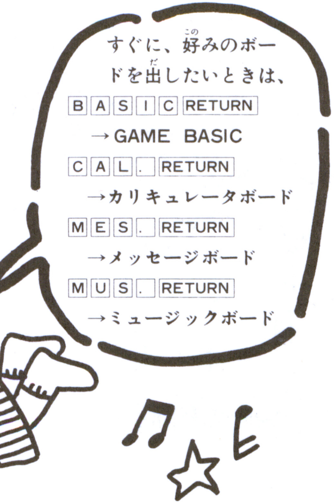
作曲は、ファンクションキーやシフトキーを使って次々と音階を入力していけばいい。3重和音も可能だ。自動演奏を楽しむには、［F 8］キーを押す。

マイクを使えばカラオケにもなるので、おとうさんもゴキゲンだ。

# で遊ぶ——●作曲と自動演奏



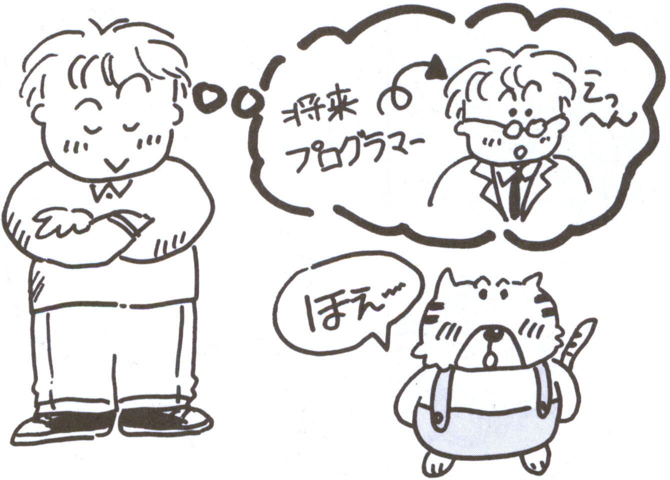

3重和音の演奏もカンタン。




ところで、ミュージックボードで遊ぶために、いちいちファンクションキーを使って、「イイエ」と答えていくのはたいへんだ。そこで、直接、M U S . RETURN と入力しよう。一発でミュージックボードが現れる。

同様に、BASICのときには B A S I C RETURN、カリキュレータボードのときには C A L . RETURN、メッセジボードのときは M E S . RETURN とすればいい。

# いよいよBASIC

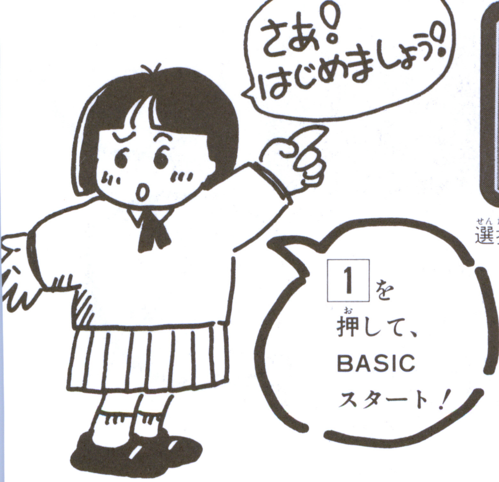


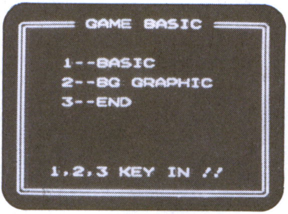

いろいろなボードで遊んで、十分キーボードの操作に慣れたら、いよいよBASICを使ったプログラミングにチャレンジしよう。

「"GAME　BASIC" ニ　シマスカ？」とコンピュータが聞いてきたところで、すかさず「ハイ」と答える。もちろん、直接 B A S I C RETURN と打ち込んでもかまわない。

さあ、レッツ・ゴー！

# GAME BASICと BG GRAPHIC




選択は数字キーを押すだけ。

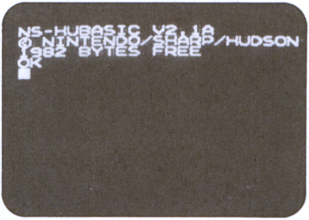
GAME　BASICに入ると、BASICのメニュー画面が現れる。

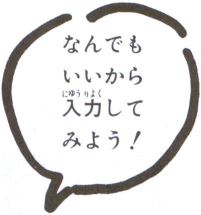
「**GAME　BASIC**」は、これから挑戦するプログラミング言語だ。ちょっと勉強すれば、ゲームを作ることだってできるようになる。「**BG　GRAPHIC**」は、ゲーム画面の背景を描くためのソフトウェア。お絵かきプログラムとしても楽しめる。

1を押せば、BASICスタートだ。

# 画面を消す命令




これが BASIC の初期画面。




[1] を押して、BASICを起動させると、画面には英語が表示される。

でも心配はいらない。これは、BASICの自己紹介のようなものだ。英語の4行目を見ると、「OK」と表示され、その下でカーソルが点滅している。

この「OK」は、きみたちもよく使う「だいじょうぶ」の意味のOKだ。コンピュータは「BASICの準備OK」と、きみがプログラミングを始めるのを待っているんだ。

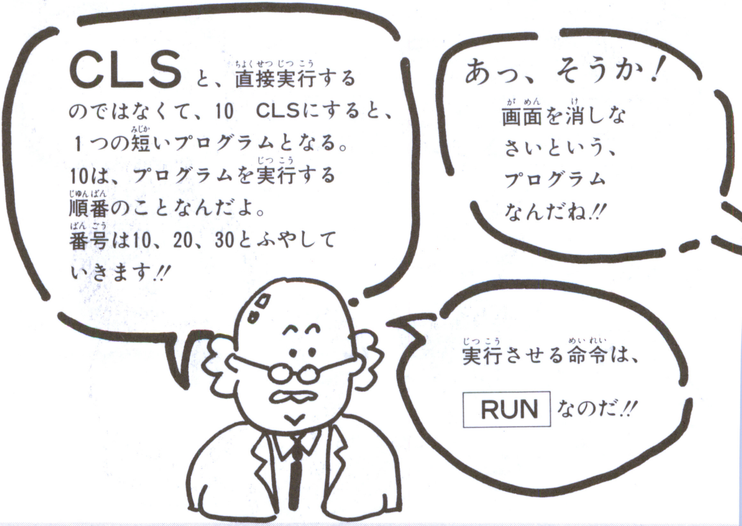
# ●CLSの使い方




最初は、なんでもいいからメチャクチャにキーを押していこう。そのまま画面に表示されていくはずだ。適当なところでリターンキーを押すと、ピーッと鳴って「？SN　ERROR」の表示。メチャクチャな命令を入力したんだから、エラーになるのはあたりまえ。

そこで、[C][L][S] [RETURN]と入力しよう。画面はきれいな状態に戻る。そう、「CLS」は画面をきれいにする命令なのだ。

# プログラミング開始

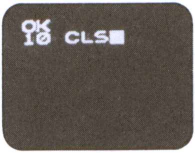



前のページでは、CLSと入力した後にRETURNキーを押して、直接、命令を実行した。

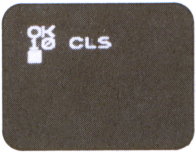
今度は、「10　CLS」と、CLS命令の前に数字をつけてみよう。この数字は行番号といって、プログラムを実行する順番を示すものだ。「10」と「CLS」の間に、スペースキーを押して空白を入れるのは、プログラムを見やすくするため。

「10　CLS」と入力した後で、さっきと同じようにリターンキーを押そう。でも、画面は消えないはずだ。

## ●行番号とRUN



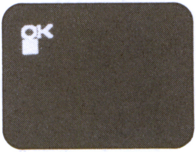

リストを入力。




リターンキーを押して、




RUNすると、




画面が消える。

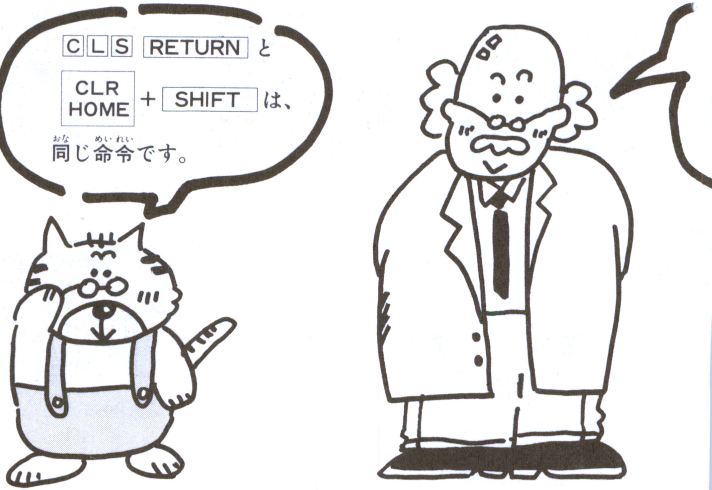



画面を消すには、R U N RETURN（F8キーを押してもよい）と入力する。今度は、画面が消えたはずだ。

「RUN」はプログラムを実行する命令で、ここでは「10 CLS」というプログラムが実行されたことになる。前ページの「CLS」は、行番号がついていないので、単なる命令だ。

でも、あまり難しく考えなくてもいい。プログラムには行番号と呼ばれる数字がつき、それを実行するのが「RUN」という命令なのだ。これだけ覚えておけば、十分だよ。

# プログラムのリスト



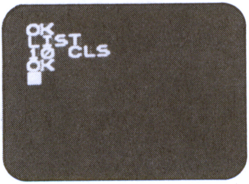

CLS命令のかわりに、シフトキーを押しながら CLR HOME キーを押してもいい。CLS命令を実行したときとまったく同じように、画面は消える。

ところで、CLS命令を実行してしまうと、プログラムもいっしょに消えてしまう。ということは、CLSを実行するたびにプログラムを入れ直さなくてはいけないのだろうか？

心配しなくていい。CLSは単に画面を消すだけ。プログラムの内容もいっしょに消えてしまうわけではない。

# をとる——●LISTの使い方

CLSは、画面を消すだけ。
[L][I][S][T] [RETURN] を押すと、プログラムが出てくるよ!!




リストの確認に利用しよう。




それでは、プログラムを呼び出してみよう。キーボードから [L][I][S][T] [RETURN]（[F7] キーを押してもよい）と打ち込む。すると、画面には、さっき入力したプログラム、

```
10 CLS
```

が表示される。LIST命令は、このようにファミリーコンピュータに記憶されているプログラムを、いつでも呼び出すことができる。プログラムをチェックしたり修正したりするには欠かせない命令だね。

# プログラムを消す




ファミリーコンピュータが記憶しているプログラムの内容を消すときには、NEWという命令を使う。

[N][E][W] [RETURN] を実行してみよう。今度は、画面にプログラムを表示しているが、プログラムの内容は消えてしまったはずだ。ためしに、[L][I][S][T] [RETURN] を実行してみても、プログラムは表示されない。

なお、プログラムの内容は、ファミリーコンピュータの電源スイッチを切っても消えてしまう。

## ●NEWの使い方




命令を続けて紹介したから、もう混乱してしまった人もいるのではないかな。ここで簡単に整理しておこう。

●CLS…画面を消す命令。プログラム中で使うことが多い。

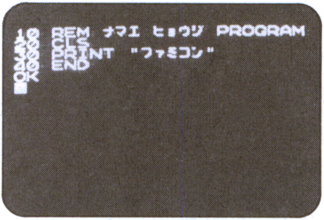
●RUN…プログラムを実行する命令。

●LIST…プログラムを表示する命令。

●NEW…プログラムの内容を消す命令。

この４つの命令は、行番号なしで直接実行できる命令なので、コマンド（指令）と呼ばれることもある。

# プログラムの頭と




文字を表示するプログラム

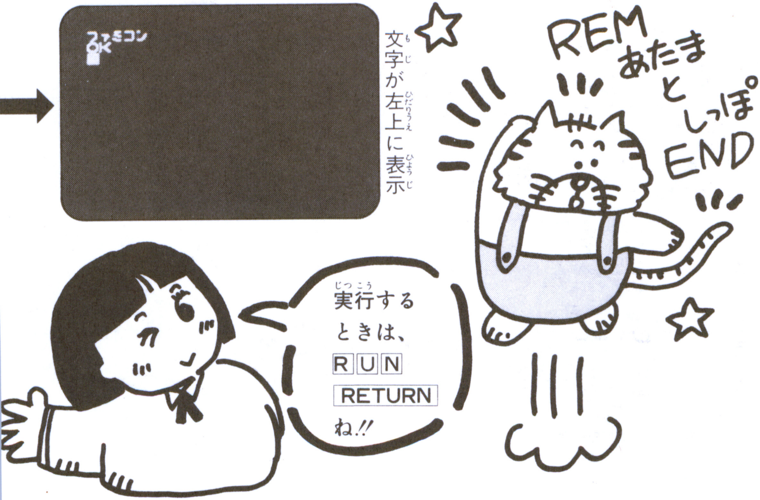



基本的なコマンドを理解したところで、プログラムを作ってみよう。まずは、簡単な名前表示プログラム。

```
10 REM ナマエ ヒョウジ" PROGRAM
20 CLS
30 PRINT "ファミコン"
40 END
```

最初にNEWを実行して、プログラムの中身を空にしてから、打ち込んでいく。

# しっぽ ——● REMとEND




20行のCLSは、画面を消す命令だとわかっているけど、残りは初めて見る命令ばかりだね。考えてばかりいないで実行してみよう。F8キーを押すと、画面左上に「ファミコン」と表示されるはずだ。

プログラムを簡単に説明しよう。10行はREM文といって、プログラムのタイトルなのだ。REMの後ろには、何を書いてもエラーにならない。

40行のENDはプログラム終了の印。

# 文字や数字を表示する

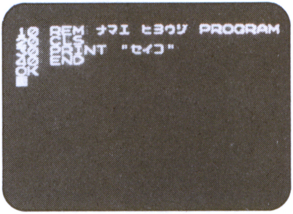



前ページでつくった名前表示プログラムでいちばん大切な命令は、30行のPRINTだ。

PRINTの後ろを見ると、" "（ダブルクォーテーションマーク）で「**ファミコン**」という文字が囲んであるけど、このマークで囲んだ文字を表示する命令が、PRINTなのだ。キーボードから入力できる文字なら、なんでも表示できる。

たとえば、30行の" "の中身を「**セイコ**」に変えて、実行すれば、画面には「**セイコ**」と表示される。

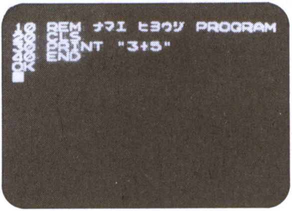
# ●PRINTの使い方




このプログラムを実行すると、




「セイコ」と表示される。




このプログラムを実行すると、




「３＋５」と表示される。

PRINTが表示できるのは、文字だけではない。数字だってＯＫだ。30行の“　”の中身を「**3＋5**」にすることも可能だ。このときには、画面に「**3＋5**」と表示される。

ここで、“　”をとってしまったらどうなるだろう。30行を修正してみよう。

```
30 PRINT 3+5
```

こんどは、計算結果が表示されるはずだ。そう、PRINT文の後で、計算式を書けば、計算させることもできるのだ。

# あいさつプログラム




名前表示プログラムも、単に名前を表示するだけではつまらないし、すぐあきてしまう。もうちょっと工夫してみよう。

そこで、ファミリーベーシックの電源を入れたときのことを思い出してほしい。

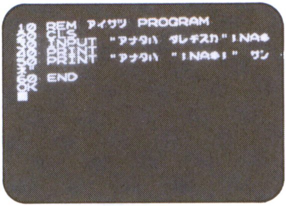
**「アナタハ　ダレデスカ？　ナマエヲ　イレテ　クダサイ」**

と質問し、名前を入れると、

**「リョウカイ！　アナタハ　○○サン　デスネ」**

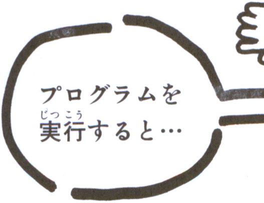
とあいさつしたはず。このプログラムを作ってみよう。

# を作(つく)る ——● プログラムを工夫(くふう)する




プログラムをまちがえずに入力(にゅうりょく)。

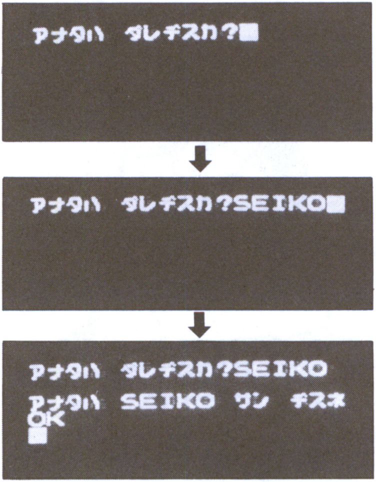



プログラムは次(つぎ)のとおりだ。30行(ぎょう)のINPUTを除(のぞ)けば、みんな使(つか)い方(かた)を知(し)っている命令(めいれい)だね。

```
10 REM アイサツ PROGRAM
20 CLS
30 INPUT "アナタハ ダ"レテ"スカ";NA$
40 PRINT
50 PRINT "アナタハ ";NA$;" サン テ"スネ"
60 END
```

# コンピュータが質問




◀きみの名まえを聞いてくる。

◀自分の名まえを入力。

◀コンピュータがあいさつ。

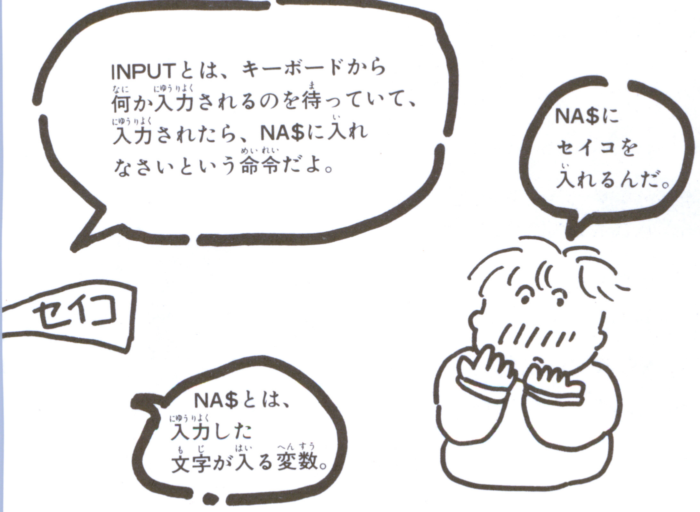



あいさつプログラムで、はじめて登場した命令がINPUT。

INPUTの後ろの“　　”で囲んだ文字は、PRINTの場合と同じ。画面に表示させることができる。ここでは「**アナタハ　ダレデスカ**」と質問文になっている。次に「；」で区切られて「**NA$**」という文字がある。これが変数だ。

プログラムを実行してみよう。名まえを聞いてくるから、たとえば「**セイコ**」と入力すれば、「**アナタハ　セイコ　サンデスネ**」と表示されるのだ。

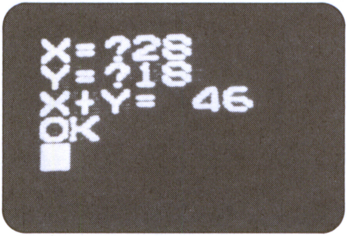
# する——変数とINPUTの使い方




50行のPRINTで、もう一度変数NA＄が使われている。前後にある「；」は続けて表示しなさいという意味。つまり、「アナタハ　」とNA＄に「　サン　デスネ」を続けて表示しなさいということになる。NA＄には、30行で入力した文字が入っているから、きみの名前が表示されるというわけだ。

なお、40行のPRINTは、後ろに“　”がない。このときには、画面は改行される。実行画面で質問と確認の間が１行あいているのは、このPRINTのせいだ。

# コンピュータに計算



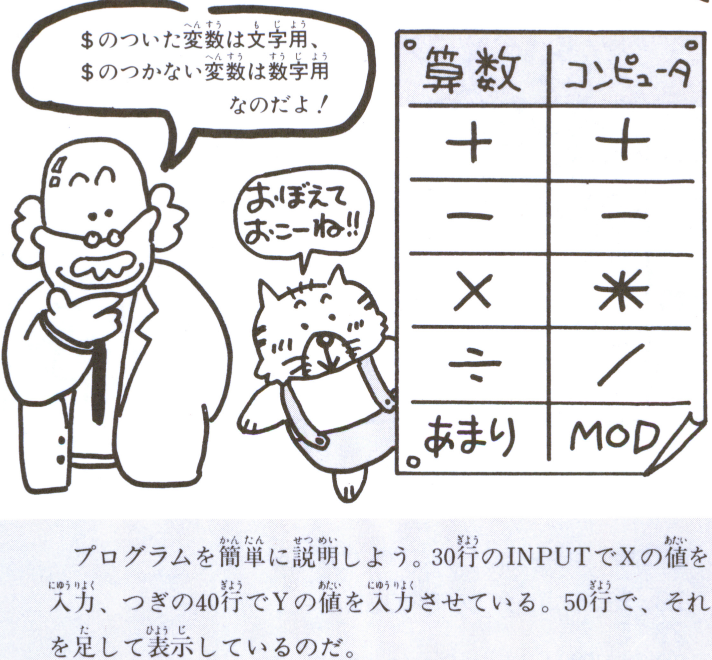

たし算のプログラム。




INPUTや変数は、文字しか扱えないわけではない。ここでは、数字を使ったプログラムを作ってみよう。

```
10 REM タシザン PROGRAM
20 CLS
30 INPUT "X=";X
40 INPUT "Y=";Y
50 PRINT "X+Y";X+Y
60 END
```

# させる——●変数とINPUTで数字を扱う

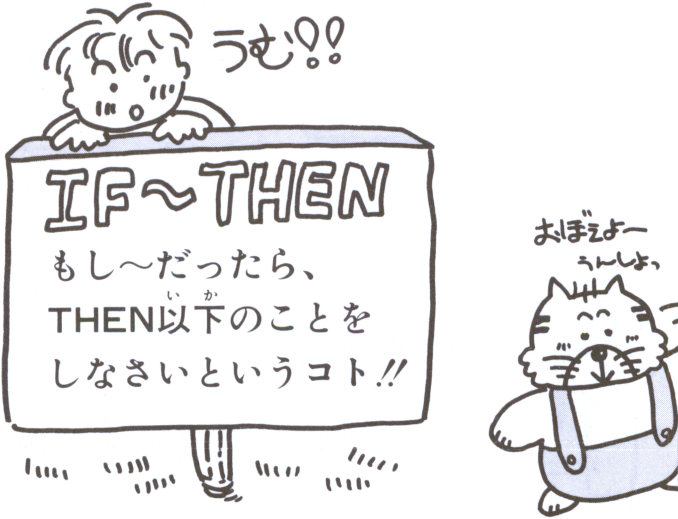



プログラムを簡単に説明しよう。30行のINPUTでXの値を入力、つぎの40行でYの値を入力させている。50行で、それを足して表示しているのだ。

ここで注意したいのは、変数「X」と変数「Y」に「$」がついていないことだ。「$」のついた変数は文字を表し、なにもついていない変数は数字を表すことになっている。

なお、BASIC では掛け算のマークは「＊」、割り算のマークは「／」を使う。

# コンピュータに判断




今度は、コンピュータに判断させてみよう。

```
10 REM ハンダ゛ン PROGRAM
20 CLS
30 INPUT "X=";X: INPUT "Y=";Y
40 IF X>Y THEN PRINT "X カ゛ オオキイ":
GOTO 70
50 IF X<Y THEN PRINT "Y カ゛ オオキイ":
GOTO 70
60 PRINT "X ト Y ハ オナシ゛"
70 END
```

# させる──●IF～THENとGOTOの使い方



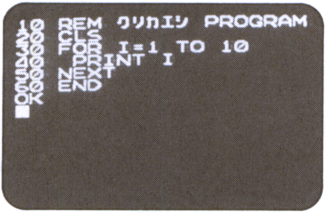

IF～THENは、式の値を調べて判断する命令だ。

ここでは、30行のINPUTで入力された数字の大きさを調べ、40～50行でどちらが大きいか比較して表示している。もし大きくも小さくもなければ、60行で「同じ」と表示する。

なお、「：」は、命令文の区切りで、これを使えば1行のなかに命令文を続けて書くことができる。

40～50行の後ろのGOTO文は、実行する行番号を飛ばす命令で、ここでは70行に飛ばしている。

# 命令をくりかえす



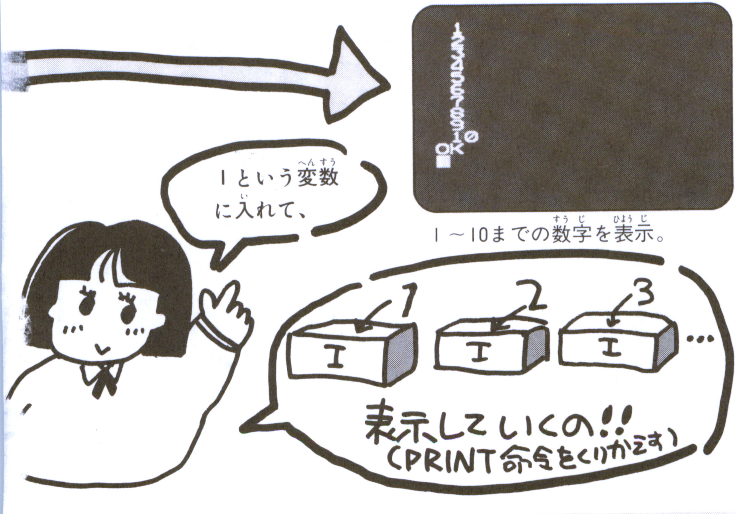

くりかえしのプログラム。




コンピュータは、くりかえしの処理が得意だ。ここでは、1から10までの数字を続けて表示してみよう。

```
10 REM クリカエシ PROGRAM
20 CLS
30 FOR I=1 TO 10
40   PRINT I
50 NEXT
60 END
```

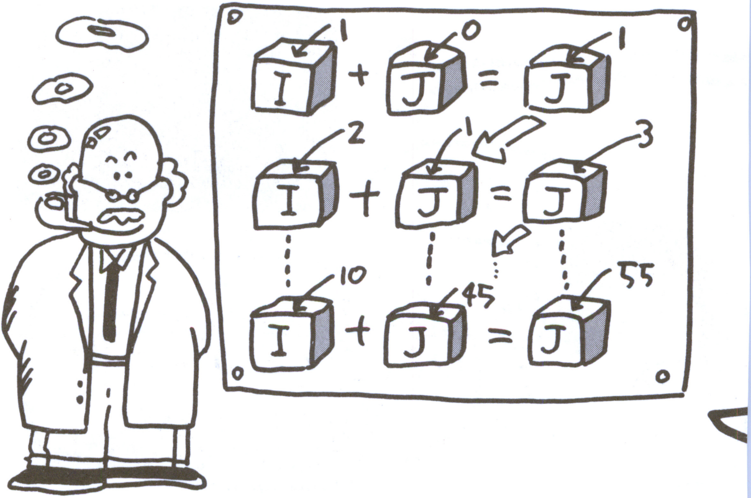
# ●FOR～NEXT




数字を表示するのなら、PRINTを使えばいい。「**PRINT"1"**」から「**PRINT "10"**」まで、10回くりかえせば、表示することができる。

でも、このプログラムではPRINTがひとつだけ。その理由は、くりかえしの命令であるFOR～NEXTだ。プログラムは50行のNEXTに出会うたびに30行のFORまでもどってくる。くりかえしの回数は自由に設定でき、ここでは1から10まで10回くりかえし、そのたびに40行のPRNIT で表示しているのだ。

# 足し算をくりかえす

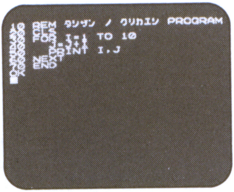


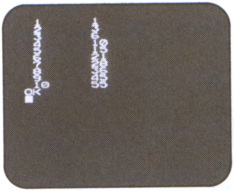

FOR～NEXTを利用して、計算させてみよう。

```
10 REM ﾀｼｻﾞﾝ ﾉ ｸﾘｶｴｼ PROGRAM
20 CLS
30 FOR I=1 TO 10
40   J=J+I
50   PRINT I,J
60 NEXT
70 END
```

# FOR～NEXTの応用

数字を合計するプログラム。



1から10までの合計は55になる。




プログラムを実行すると、さっきと同じように1から10までの数字が縦に表示され、その右側には加算された数が表示されていく。1から10まで足していくと55になるね。

40行の変数Jは、1から10まで増えていく変数Iの値を蓄える変数だ。つまり、Iが1のときは1、2のときは1＋2で3、3のときは1＋2＋3で6と、増加していく。

なお、PRINTの後の変数は「，」（カンマ）で区切ると、8文字単位に文字の先頭が飛んで表示される。

# データを読み込ませる

```
10 REM ﾃﾞｰﾀ ｦ ﾖﾐｺﾑ PROGRAM
20 CLS
30 FOR I=1 TO 10
40 READ J: PRINT J
50 NEXT
60 END
70 DATA 0,4,4,6,2,7,0,7,1,5
OK
```

データを読み込み、表示するプログラム。







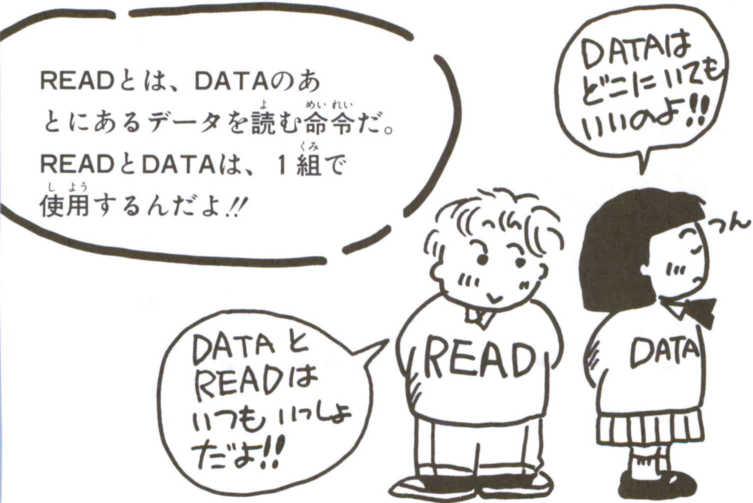

データ文のデータがすべて表示される。

FOR～NEXTのくりかえしを利用して、次々とデータを読んでいくこともできる。

40行のREADが、70行のデータをひとつひとつ読んでいく。データは、カンマで区切って並べておくことができるし、プログラムのどこに置いてもかまわない。ここでは、60行のENDの後ろに置いた。

なお、データはカンマで区切って並べるが、データ数と読み込む回数は同じ(ここでは10個)でないといけない。

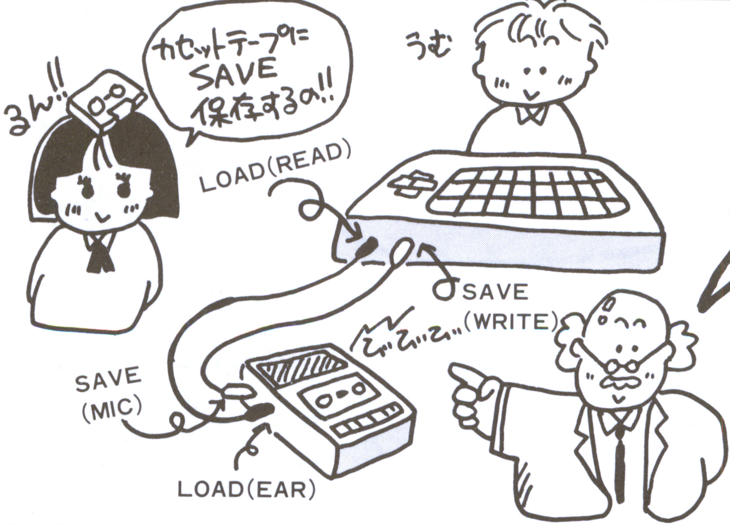
# READ/DATAの使い方




こんどはFOR～NEXTを使ってデータを読み込ませよう。

```
10 REM デ゛ータ ヲ ヨミコム PROGRAM
20 CLS
30 FOR I=1 TO 10
40   READ J: PRINT J
50 NEXT
60 END
70 DATA 0,4,4,6,2,7,0,7,1,5
```

# テープにプログラムを



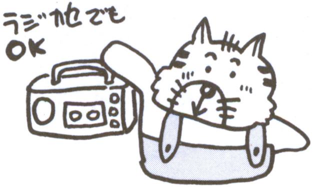

ファミリーベーシックには、メモリバックアップの機能がついているので、作成したプログラムをカセットに記憶させておくことができる。

でも、保存できるプログラムは１本だけだし、カリキュレータボードなどの各ボードで遊ぶと消えてしまう。また、反対に各ボードのデータは、BASICを実行すると、やはり消えてしまう。

そこで、プログラムを音楽テープに保存することにしよう。

# 記憶させる ― プログラムのSAVE

SAVEはSAVE、
LOADはLOADに
つないだかな？
SAVEにタイトル
RETURNを押したら、
テープを録音状態に
するんだよ！




プログラムをセーブ。

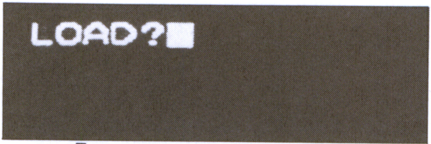



「ＯＫ」が出れば、セーブ完了。

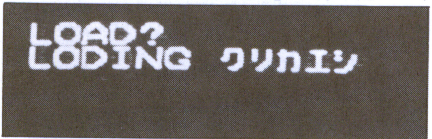
データレコーダ（モノラルならラジカセでもOK）と接続ケーブル（別売）を2本用意して接続する。SAVEはSAVE、LOADはLOADの端子につなぐのだ。

プログラムを作成したら、「**SAVE“　”**」RETURNと実行する。クォーテーションマークの中にはプログラムのタイトルを16文字以内で入れる。たとえば、「**“クリカエシ”**」などとすればいい。テープを録音状態にしてから RETURN キーを押せば、プログラムがテープに記憶されていく。

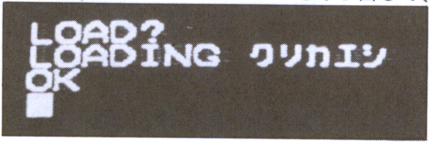
# テープからプログラムを




「LOAD？」と打ち込むと、




プログラムを呼び出して、




正しければ「OK」になる。




SAVEが終わり、「OK」と表示されたら、プログラムが正しくSAVEされたかどうか確認してみよう。テープを巻き戻し、「**LOAD？**」RETURN と入力してから、データレコードの再生ボタンを押す。正しくSAVEされていれば、プログラム名が表示され、しばらくして「**OK**」と表示される。これで、カセットテープに録音したプログラムはいつでも呼び出せるのだ。

プログラムをSAVEしたときは、その後に必ずLOAD？で確認するクセをつけておこう。だめなら、SAVEしなおしだ。

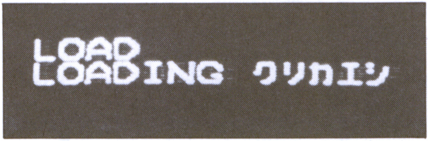
# 呼び出す——●プログラムのLOAD



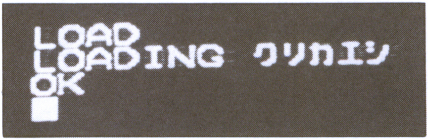




「LOAD」と打ち込むと、




プログラムを呼び出して、




これで、実行できる。

さっそく、SAVEしたプログラムをLOAD（呼び出し）してみることにする。基本的には、「LOAD ?」と同じだ。

テープを巻き戻してから、「**LOAD**」 RETURN と入力する。プログラムのLOADがはじまると、LOAD中のプログラム名を画面に表示する。「**OK**」と表示されれば、LOAD完了だ。

途中でエラーになるようなら、データレコーダの音量を少し下げたり、音質を変えるなど調整してみよう。

テープは、なるべくコンピュータ専用のを使うといい。

# アニメキャラクタを



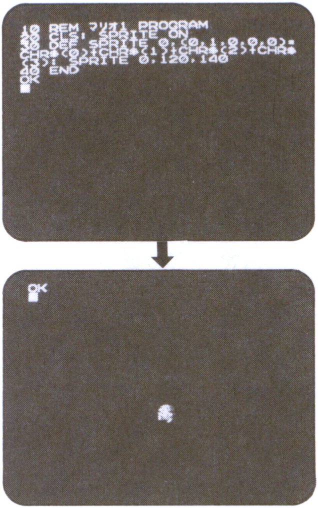

ゲームに登場するようなアニメキャラクタを表示するプログラムを作ってみよう。マリオを表示することにする。新しい命令がいくつか登場するけど、それほど難しくないはずだ。

```
10 REM マリオ1 PROGRAM
20 CLS: SPRITE ON
30 DEF SPRITE 0,(0,1,0,0,0)=CHR$
(0)+CHR$(1)+CHR$(2)+CHR$(3): SPR
ITE 0,120,140
40 END
```

# 表示する——SPRITEの使い方




このプログラムを実行すると、青いマリオが表示される。




20行のSPRITE　ON は、アニメキャラクタを表示する準備。おまじないのようなものと考えておけばいい。

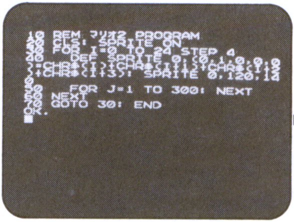
30行でマリオを表示している。DEF　SPRITEは、アニメキャラクタを定義する命令。ここでは左向きのマリオを青色で表示するように定義している。CHR$(0)からCHR$(3)は、ファミリーベーシックについてきたキャラクタマップを見ればわかるとおり、マリオが歩いている姿だ。30行の後ろのSPRITEが、実際にアニメを表示させる命令だよ。

# アニメキャラクタを

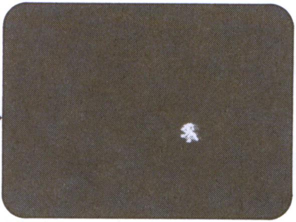



```
10 REM マリオ2 PROGRAM
20 CLS: SPRITE ON
30 FOR I=0 TO 24 STEP 4
40   DEF SPRITE 0,(0,1,0,0,0)=CH
R$(I)+CHR$(I+1)+CHR$(I+2)+CHR$(I
+3): SPRITE 0,120,140
50   FOR J=1 TO 300: NEXT
60 NEXT
70 GOTO 30: END
```

# 動かす—SPRITEとFOR〜NEXTの組み合わせ

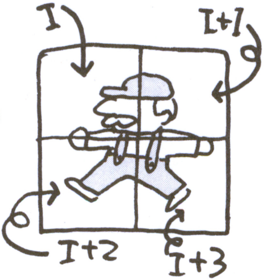



40行で変数を使っている。



7種類のマリオが、次々と表示される。




このプログラムでは、マリオに動きを与えてみた。

キャラクタマップを見ると、マリオには7種類の動きが用意されている。そこで、順番に表示させてみたのだ。

30行のFOR〜NEXTの後ろに、STEPという命令がついているが、これは変数を4ずつ増加させるという意味だ。つまり、変数Iの値は0, 4, 8…24と増えていく。Iの値が変わることによって、表示されるアニメキャラクタも変化する。

実行を止めたいときは STOP キーを押そう。

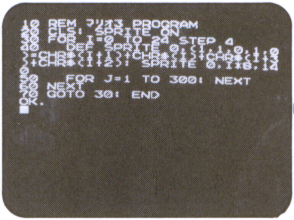
# アニメキャラクタを

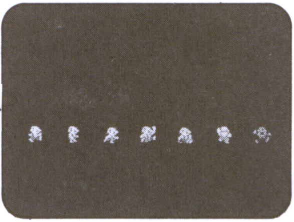



```
10 REM マリオ3 PROGRAM
20 CLS: SPRITE ON
30 FOR I=0 TO 24 STEP 4
40    DEF SPRITE 0,(1,1,0,1,0)=CH
R$(I+1)+CHR$(I)+CHR$(I+3)+CHR$(I
+2): SPRITE 0,I*8,140
50    FOR J=1 TO 300: NEXT
60 NEXT
70 GOTO 30: END
```

# 移動させる——DEF SPRITEの工夫

マリオの表示に変数を利用。



マリオが左から右に移動する。

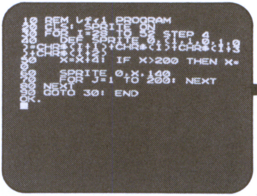



前ページのプログラムを改造して、マリオを走らせてみた。

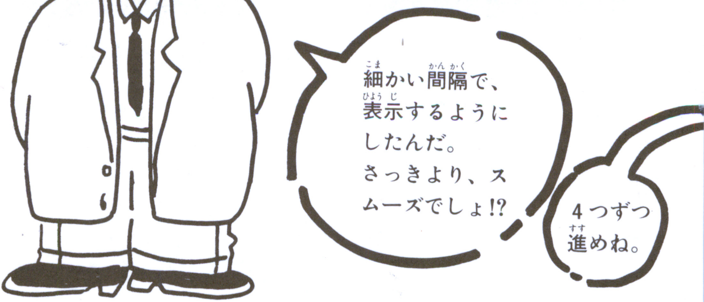
今度は、マリオを右向きにし、オレンジ色で表示するため、40行のDEF SPRITEを変更した。さらに、アニメキャラクタの表示命令であるSPRITEを変更し、アニメキャラクタの横位置に変数Iを利用することにした。

50行のFOR～NEXTはFORとNEXTの間に命令が何もないが、これでマリオの表示される時間を調節しているのだ。TOの後の数字を変えると、速度が変わるよ。

# アニメの動きをなめ




CHR$( )の中の数字を変更する。




前ページのプログラムを改造して、動きをなめらかにしてみよう。アニメキャラクタの横位置を決めるために、新たに変数Xを使って、表示をより細かい間隔で行った。前のプログラムよりスムーズな動きになったはずだ。

アニメキャラクタも、いままではマリオを使っていたけれど、40行を修正して、レディの表示に変えた。

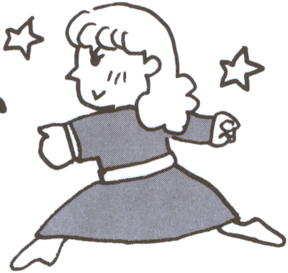
```
10 REM レディ1 PROGRAM
20 CLS: SPRITE ON
```

# らかにする SPRITEとIF~THENの組み合わせ



こんどは、レディが左から右に移動する。





```
30 FOR I=28 TO 52 STEP 4
40   DEF SPRITE 0,(1,1,0,1,0)=CH
R$(I+1)+CHR$(I)+CHR$(I+3)+CHR$(I
+2)
50   X=X+4: IF X>200 THEN X=0
60   SPRITE 0,X,140
70   FOR J=1 TO 200: NEXT
80 NEXT
90 GOTO 30: END
```

# アニメをジャンプさ

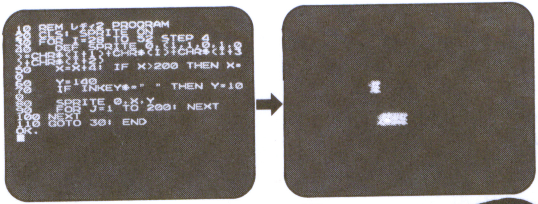



レディをジャンプさせてみよう。アニメの縦位置に変数Yを使い、スペースキーを押すとジャンプするようにした。70行のINKEY$はキーの入力をチェックする関数で、ここでは空白（スペースキー）が押されたかどうか確認している。

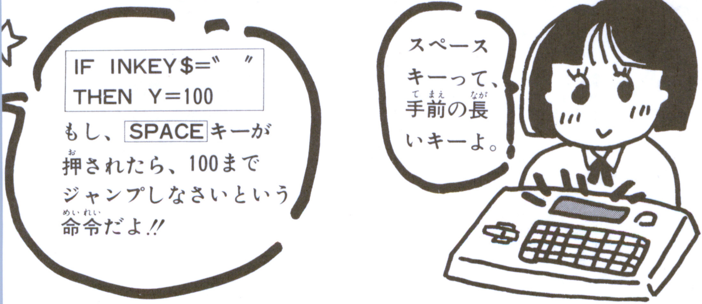
```
10 REM レディ2 PROGRAM
20 CLS: SPRITE ON
30 FOR I=28 TO 52 STEP 4
40   DEF SPRITE 0,(1,1,0,1,0)=CH
```

# せる ●INKEY$の使い方

レディの高さを変数Yに代入。



スペースキーを押すと、レディがジャンプする。




```
R$(I+1)+CHR$(I)+CHR$(I+3)+CHR$(I
+2)
50   X=X+4: IF X>200 THEN X=0
60   Y=140
70   IF INKEY$=" " THEN Y=100
80   SPRITE 0,X,Y
90   FOR J=1 TO 200: NEXT
100 NEXT
110 GOTO 30: END
```

# ジャンプする高さを

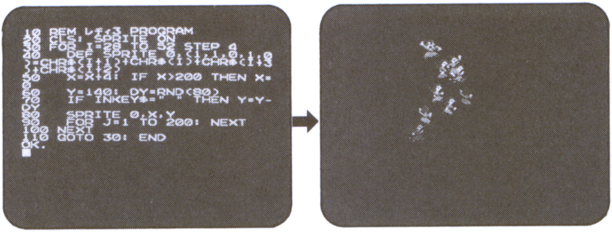



ここでは、ジャンプする高さを変えてみよう。60行にRND関数を追加して、変数DYにジャンプする高さを入れることにした。RNDはでたらめな数値を発生する関数で、ここでは80未満のでたらめな数が発生し、その値だけジャンプする。

```
10 REM ﾚﾃﾞｨ3 PROGRAM
20 CLS: SPRITE ON
30 FOR I=28 TO 52 STEP 4
40   DEF SPRITE 0,(1,1,0,1,0)=CH
```

# 変える ―― RND関数の使い方

レディのジャンプする高さを乱数で変更。

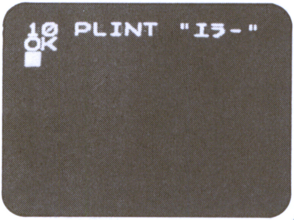



▲レディの高さが、そのたびに変わる。




```
R$(I+1)+CHR$(I)+CHR$(I+3)+CHR$(I
+2)
50   X=X+4: IF X>200 THEN X=0
60   Y=140: DY=RND(80)
70   IF INKEY$=" " THEN Y=Y-DY
80   SPRITE 0,X,Y
90   FOR J=1 TO 200: NEXT
100 NEXT
110 GOTO 30: END
```

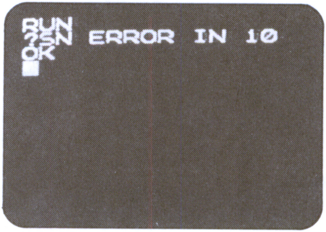
# 文字のまちがいに注




わずか1行のプログラム。




10行に文法の誤りがある。LをRに直そう。







ここまで、いろいろなプログラムを作ってきたけれど、途中でうまくいかなくなった人も多いのではないかな。プログラムは1文字でもまちがえるとエラーになって実行されないよ。

そこで、きみたちがまちがえやすいエラーを解説しよう。

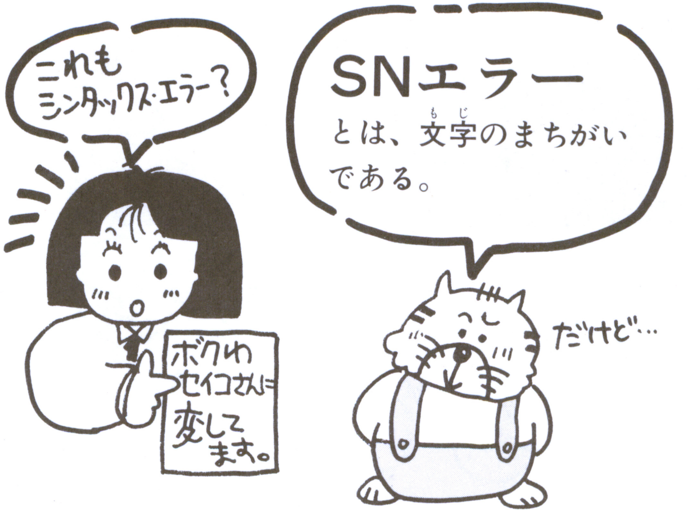
まず、シンタックスエラー。これは、いちばん発生しやすいエラーだ。

たとえば、

```
10 PLINT "エラー"
```

# 意しよう

## SN:シンタックスエラー




この1行のプログラムを実行すると、

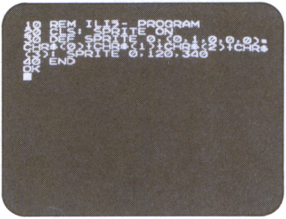
```
?SN ERROR IN 10
```

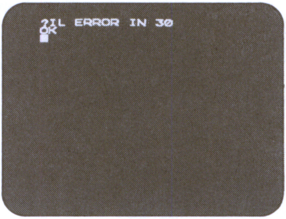
と表示されるはず。10行にエラーがあったんだ。よく見ると、PRINTのRがLになっているね。LをRに直せば、ちゃんと実行されるはずだ。

このように、シンタックスエラーは発生しやすいけれど、文字のまちがいだから簡単に見つけられる。慎重にリストをチェックすれば問題ないだろう。

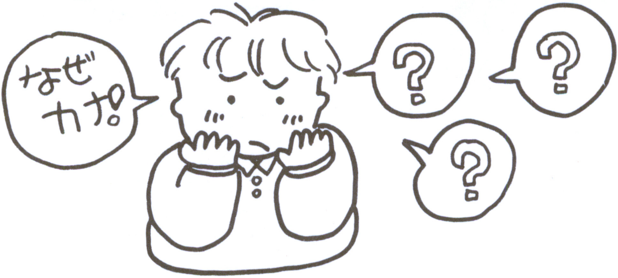
# 数値のまちがいに注意

30行のアニメの表示位置に誤り。




30行の最後の340を140に直そう。




次のプログラムを入力して実行してほしい。

```
10 REM ILｴﾗｰ PROGRAM
20 CLS: SPRITE ON
30 DEF SPRITE 0,(0,1,0,0,0)=CHR$
(0)+CHR$(1)+CHR$(2)+CHR$(3): SPR
ITE 0,120,340
40 END
```

226〜227ページで作った「マリオ１　PROGRAM」と同じはずなのに、エラーが出る。

# しよう

## IL：イリーガル・ファンクション・コール

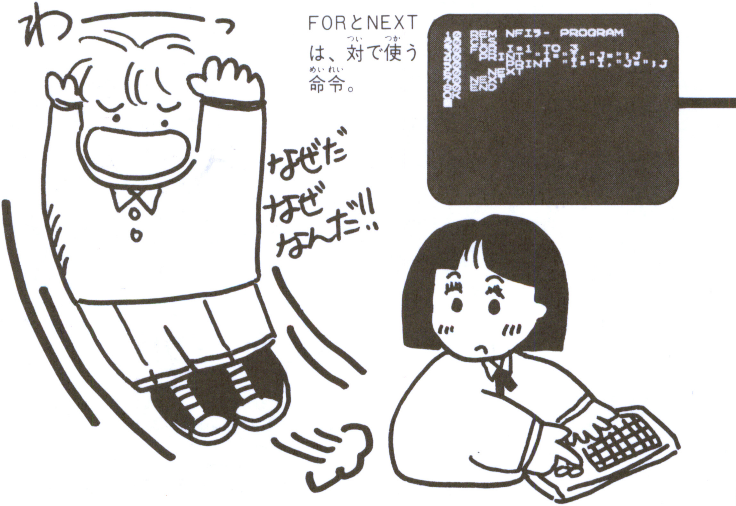



エラーメッセージは、「？IL　ERROR IN　30」。つまり、30行がイリーガル・ファンクション・コールということだ。

くわしく30行を調べると、SPRITE 0, 120, 340の340がほんとうは140だったということがわかる。ファミリーコンピュータのグラフィック精度は256×240ドット(点)だから、340では、表示できる範囲をとびだしてしまうわけだ。

このように、数値が範囲をとびだしたときにイリーガル・ファンクション・コールが発生する。

# NEXTが余分だよ

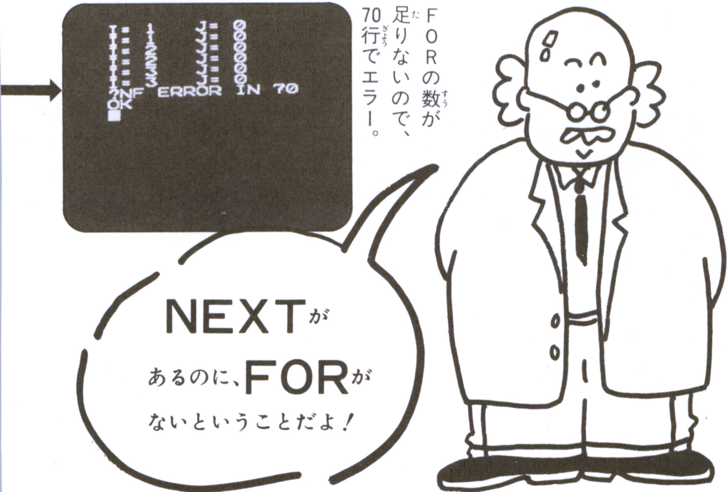



FORとNEXTは、対で使う命令。

次のようなエラーもある。

```
10 REM NFｴﾗｰ PROGRAM
20 CLS
30 FOR I=1 TO 3
50     PRINT "I=";I,"J=";J
60   NEXT
70 NEXT
80 END
```

# NF：ネクスト・ウィザウト・フォア



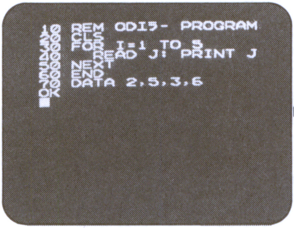

実行すると、「?NF ERROR IN 70」というエラーメッセージが表示される。70行のNEXTが余っているという意味だ。

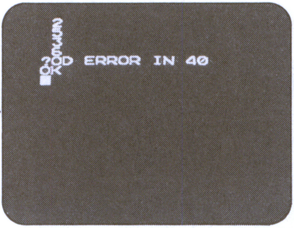
どうやら、うっかりして「40 FOR J＝1 TO 3」を忘れたらしい。このようにFOR～NEXTが二重になっているときには、発生しやすいエラーなんだ。

また、反対に、NEXTの数が足りないときも、実行結果はまちがったものになってしまう。ただし、このときにはエラーメッセージが表示されないから注意が必要だ。

# データの数が足りな

READとDATAは、対で使う命令。



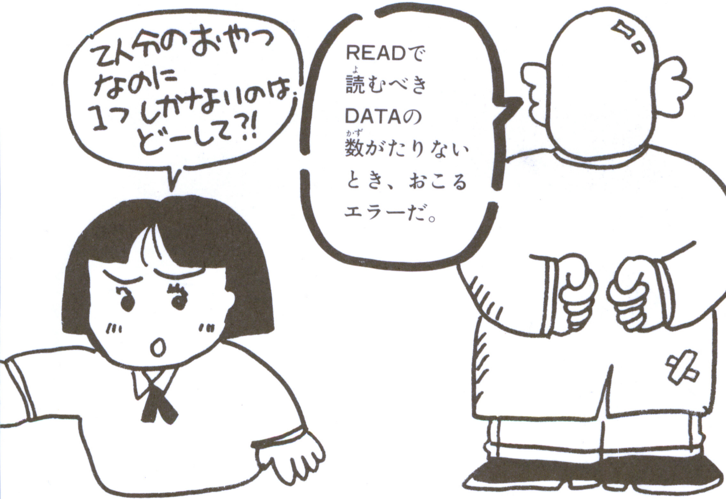

DATAの数が足りなくて、40行でエラー。




データの読み込みでは、こんなエラーも発生する。

```
10 REM ODエラー PROGRAM
20 CLS
30 FOR I=1 TO 5
40   READ J: PRINT J
50 NEXT
60 END
70 DATA 2,5,3,6
```

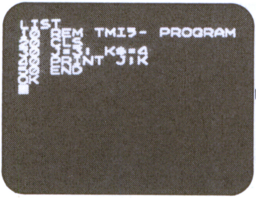
# いよ　OD：アウト・オブ・データ



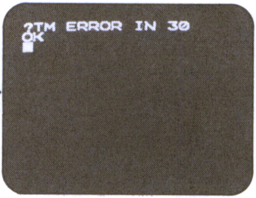

実行すると、「?OD　ERROR　IN　40」というエラーメッセージ。でも、40行にはエラーはない。

40行で読み込んでいる、70行のデータの数が足りないのだ。30～50行のFOR～NEXTは5回くりかえしているのに、データの数は4個。だから、エラーになったのだ。FOR～NEXTのくりかえしの数を4回にするか、データの数を5個にすればいい。反対に、データの数が多いときには、エラーにはならないから注意が必要だ。

# 文字と数字はいっしょ




文字変数と数字変数を使い分けよう。




文字変数に数字を入れて、30行でエラー。




だんだん高度なプログラムが組めるようになってくると、エラーも複雑になってくる。でも、上達した証拠なんだから、なにもがっかりすることはない。

```
10 REM TMｴﾗｰ PROGRAM
20 CLS
30 J=3: K$=4
40 PRINT J;K
50 END
```

# に扱えない

## TM：タイプ・ミスマッチ




変数には、文字を扱う文字変数と、数値を扱う数字変数の2種類があった。ただし、電話番号のように足したり引いたりして計算しない数字は、文字変数としても扱えるのだ。

このとき注意したいのは、文字変数は必ずクォーテーションマークで囲むということ。左のプログラムでは、30行のK＄は文字変数。だから、30行は、「**30　J＝3：　K$＝“4”**」としなくてはいけない。

数字は、数値でも文字でも扱えるから、まちがえやすいのだ。

# 0で割り算はできな




割り算のプログラム。

ふだんは正常に実行できるのに、特別の場合だけ発生するエラーもある。

```
10 REM DZｴﾗｰ PROGRAM
20 CLS
30 INPUT "X=";X
40 INPUT "Y=";Y
50 PRINT "X/Y=";X/Y
60 END
```

# い　DZ：ディビジョン・バイ・ゼロ




このプログラムは、INPUTを利用した割り算プログラムだ。普通に計算させているかぎり、エラーは発生しない。

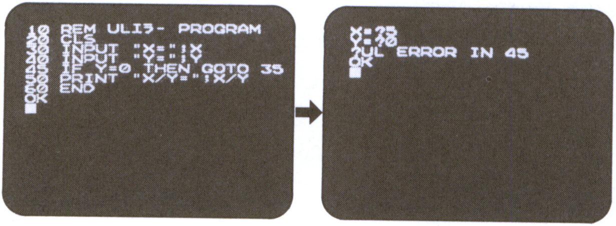
ところが、Yの値に「0」を入れると、「？DZ ERROR IN 50」と、エラーになる。これは、算数では「0」の割り算ができないことになっているからだね。

このプログラムでは、「0」を入れさせないために、

```
45 IF Y=0 THEN GOTO 40
```

を追加すれば、エラーは発生しない。

# プログラムの行き先




GOTOは、プログラムの実行を飛ばす命令。

45行で飛び先が見つからず、エラー。

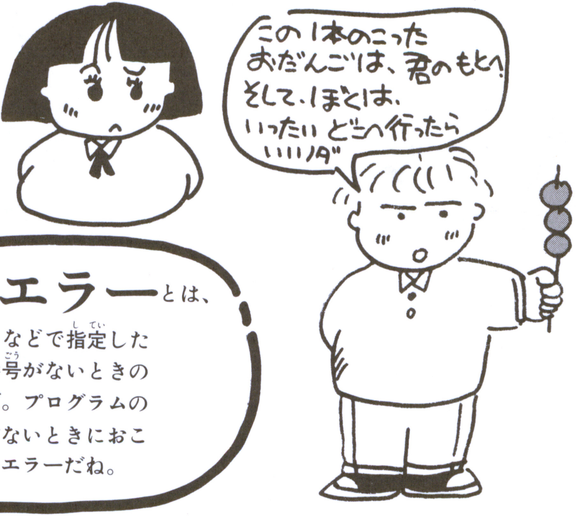


前ページのプログラムのように、プログラムを途中で追加したり、反対に、余分になった行を削除することはよくある。

```
10 REM ULエラー PROGRAM
20 CLS
30 INPUT "X=";X
40 INPUT "Y=";Y
45 IF Y=0 THEN GOTO 35
50 PRINT "X/Y=";X/Y
60 END
```

# がない

## UL:アンディファインド・ライン・ナンバー




**ULエラー**とは、

GOTOなどで指定した先の行番号がないときのエラーだ。プログラムの飛び先がないときにおこるエラーだね。

ところが、プログラムを修正したために、GOTOの飛び先がなくなってしまうこともよく起きる。

このプログラムでは、45行を追加して0で割るのをチェックしているのはいいけれど、40行ではなく35行に飛ばしているため、Yに0を入れたときに、「?UL ERROR IN 45」が発生してしまったのだ。これでは、なんのためのエラーチェックかわからない。

プログラムの修正時には、GOTOの飛び先にも注意しよう。

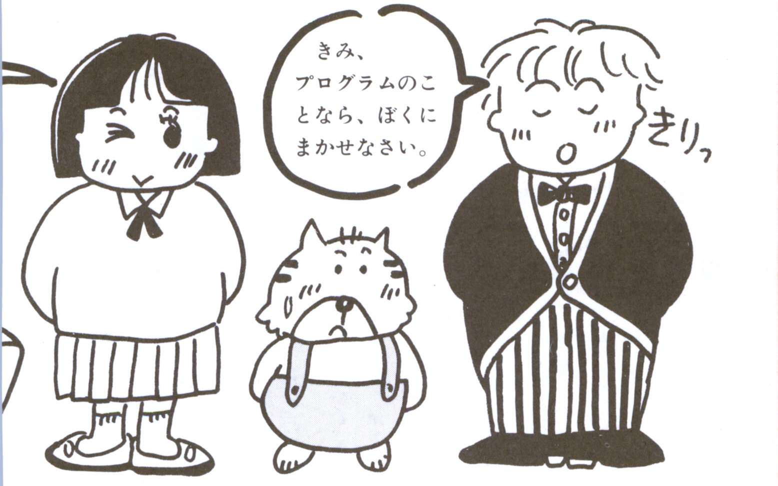
# まだ、まだ広いBASIC




これまで簡単なプログラムをたくさん作り、また、どんなときにエラーが発生するかも見てきた。

でも、いままで説明してきたことは、BASICのほんの一部分にすぎないのだ。「レディ3　PROGRAM」で、スペースキーを押すと、適当な高さにジャンプするプログラムを作ったけれども、発展させればゲームにしてしまうことも可能だ。たとえば、ジャンプの高さに合わせてスコアをつけたり、空に鳥を飛ばして、それをつかまえることもできる。

# の世界 ● BASICの勉強法




また、背景をつけなかったけれど、「BG　GRAPHIC」を利用すれば、背景つきのゲームにすることだってできる。

きみは、もうBASICの基本を知っているのだから、ファミリーベーシック付属のマニュアル（取扱説明書）を参考に、プログラミングにチャレンジしてほしい。

なお、BASICを終了させたいときには、「OK」の表示が出て、カーソルが点滅しているときに、「SYSTEM」[RETURN]と入力すればいい。

# 小学館のコロタン文庫



- ⑥⑨ 怪物くん全百科
- ⑦⓪ 星と星座全百科
- ⑦① ドラえもんのひみつ道具クイズ
- ⑦② ルアーづり名人全百科
- ⑦③ なぞなぞ全百科
- ⑦④ 推理クイズ全百科
- ⑦⑤ 国鉄わたしの旅スタンプ全百科
- ⑦⑥ 忍者ハットリくん全百科
- ⑦⑦ プロ野球クイズ全百科
- ⑦⑧ 昆虫びっくり全百科
- ⑦⑨ チャーム占い全百科
- ⑧① 最新プラモ作り全百科
- ⑧② ゲームセンターあらし全百科
- ⑧③ 大戦隊ゴーグルファイブ全百科
- ⑧④ 目で見るふしぎパズル
- ⑧⑤ ヤングアイドル全百科
- ⑧⑥ びっくりマジック全百科
- ⑧⑦ 新幹線全百科
- ⑧⑧ チョロQ全百科
- ⑧⑨ 決定版 プロレス激闘全百科
- ⑨⓪ 超時空要塞 マクロス全百科
- ⑨① カンフー映画ヒーロー全百科
- ⑨② 科学戦隊ダイナマン全百科
- ⑨③ おもしろザ・なぞなぞ
- ⑨④ 加藤一二三の つめ将棋全百科
- ⑨⑤ プラモ改造大作戦
- ⑨⑥ だじゃれなぞなぞ
- ⑨⑦ パーマン全百科
- ⑨⑧ 超時空世紀 オーガス全百科
- ⑨⑨ チョロQ全百科PART2
- 100 マクロス・ガイドブック
- 101 名探偵クイズ全百科
- 102 まんが・いじわるクイズ
- 104 ゴジラ怪獣全百科
- 107 ファミリーコンピュータ わくわく必勝法

以下続刊



# 大好評発売中！

全部揃えよう!!
各巻平均352ページ

❶飛行機全百科
❷電車全百科
❹UFO全百科
❺タレント全百科
❻恐竜全百科
❾機関車全百科
⑬私鉄全百科
⑭特急全百科
⑯昆虫全百科
⑰世界の動物全百科
⑱宇宙クイズ全百科
⑲動物クイズ全百科
⑳数のふしぎ全百科
㉒ブルートレイン全百科
㉓高校野球全百科
㉔軍用機全百科
㉖世界の艦船全百科
㉘切手全百科
㉙怪奇全百科
㉚ウルトラ怪獣全百科
㉝自動車なんでも全百科
㉞まんがのかき方全百科
㉟ウルトラマン全百科
㊱国鉄駅名全百科
㊲国電全百科
㊳少女まんが全百科
㊴SF怪獣と宇宙戦艦
㊵すてきなおしゃれ全百科
㊶ウルトラ怪獣500
㊷宇宙旅行全百科
㊸ドラえもん全百科
㊺ハッピー星うらない全百科
㊼続ドラえもん全百科
㊽ビッグ・クイズ全百科
㊾つり名人全百科
㊿必勝!!将棋全百科
52新ドラえもん全百科
53カブトムシ全百科
55鉄道切符全百科
56からだのふしぎ全百科
60藤子不二雄まんが全百科
61トランプ全百科
62世界の妖怪全百科
63藤子不二雄のまんが大学
64日本なんでもNo.1
65私鉄駅名全百科
66手塚治虫全百科
67川づり名人全百科
68海づり名人全百科



# ファミリーコンピュータ™ わくわく必勝法

## ■小学館／編

■構成／パラダイム
■執筆／久保田裕　小島育子　近藤喜則
富田富美子
■カバーイラスト／西岡　りき
■イラスト／近江佳奈　海宝節子　北澤良枝
竹村よしひこ　橋本隆一
■写真撮影／正影秀明
■カバーレイアウト／佐々木多利爾
■レイアウト／鶴岡信治　DOMDOM



この本についての問い合わせは、必ずコロタン文庫編集部 ☎03(291)3164 まで、おねがいします。

コロタン文庫107　ファミリーコンピュータ™わくわく必勝法　定価 480円

昭和60年5月21日初版第1刷発行

編集兼発行者　相　賀　徹　夫
制　作　株式会社　雪書房
印　刷　日本写真印刷株式会社

発行所　株式会社　小学館
東京都千代田区一ツ橋2～3～1
電　話　編集 03－230－5679　業務 03－230－5333　販売 03－230－5744
郵便番号101　振替東京8-200番

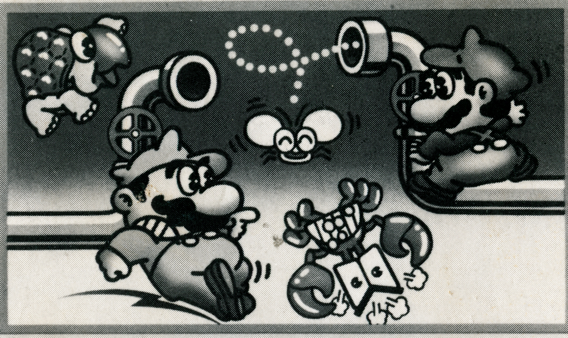


ISBN4-09-281107-1



マリオブラザーズ™

Nintendo®



●ファミコンゲーム

# 小学館のコロタン文庫

●プラモの初歩(しょほ)から、改造(かいぞう)やジオラマのハイテクニックまで!!

## プラモの本

### 最新プラモ作り全百科




### プラモ改造大作戦



小学館 コロタン 文庫 107

# FAMILY COMPUTER™






ISBN4-09-281107-1 C8676 ¥480E

定価480円

コロタン文庫 107



# ファミリーコンピュータ™ わくわく必勝法

定価480円

小学館

コロタン文庫 107



# ファミリーコンピュータ™ わくわく必勝法

小学館